

**PENGUNAAN MEDIA VISUAL (GAMBAR KARTUN) UNTUK
MENGGERAKKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN MELALUI MEDIA
SOSIAL LINE OLEH AKUN LINE@ *OPEN YOUR MIND***

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dengan Konsentrasi Sosiologi
Pembangunan**

Oleh :

AYU CANDRA PUSPITA ANZANI

NIM : 135120100111035



**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENGGERAKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI MEDIA SOSIAL LINE

SKRIPSI

Disusun oleh :
AYU CANDRA PUSPITA ANZANI
NIM. 135120100111035

Telah diuji dan dinyatakan LULUS dalam ujian Sarjana
Pada tanggal 5 Juli 2018

Tim Penguji

PembimbingUtama

PembimbingPendamping



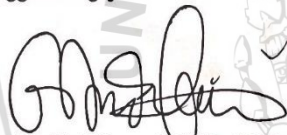
Indhar Wahyu Wira Warjo, MA
NIP. 20120186 0915 1 001



Titi Fitrianita, M.A
NIK. 20130487 0527 2 001

AnggotaPenguji I

AnggotaPenguji II



Astrida Fitri Nuryani, S.TP., M.Si
NIK. 20160782 0131 2 001



Wida Ayu Puspitosari, S.Sos., M.Si
NIK. 20161790 0404 2 001

Mengetahui, Malang Juli 2018
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik ,



Prof. Dr. Joni Ludigdo, S.E., M.Si., Ak.
NIP. 196908141994021001

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENGGERAKKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI MEDIA SOSIAL LINE

SKRIPSI

Disusun oleh

AYU CANDRA PUSPITA ANZANI

NIM.135120100111035

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing :

Pembimbing Utama



Indhar Wahyu Wira Harjo, MA

NIP. 20120186 0915 1 001

Pembimbing Pendamping



Titi Fitrianita, M.A

NIK. 20130487 0527 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sosiologi



Anif Fatma Chawa, M.Si., Ph.D

NIP. 19740308200501 2 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS
Nama : AYU CANDRA PUSPITA ANZANI

NIM : 135120100111035

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul "PENGUNAAN MEDIA VISUAL (GAMBAR KARTUN) UNTUK MENGERAKKAN KEPEDULIAN LINGKUNGAN MELALUI MEDIA SOSIAL LINE OLEH AKUN LINE@ *OPEN YOUR MIND*" adalah betul-betul karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Malang, Juli 2018

Yang membuat pernyataan



Ayu Candra Puspita Anzani

NIM.135120100111035

CURRICULUM VITAE

Data Pribadi

Nama	: Ayu Candra Puspita Anzani
Tempat, Tanggal Lahir	: Malang, 13 Juni 1995
Alamat	: Jl. Karya Wiguna 86A Karang Ploso Malang
No. HP	: 085755500966
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Status	: Belum Kawin
Email	: anzani.candra@gmail.com
Hobbi	: membaca novel

Pendidikan Formal

1. SDN Senggreng 04 Sumberpucung Kab. Malang (2001-2007)
2. SMP 01 Dharma Wanita (2007-2010)
3. SMAN 01 Sumberpucung Kab. Malang (2010-2013)
4. Jurusan Sosiologi (FISIP – Universitas Brawijaya) (2013-2018)

Pengalaman Organisasi

1. Ketua OSIS SMP 01 Dharma Wanita periode 2008-2009
2. Wakil Ketua OSIS SMAN 01 Sumberpucung periode 2011-2012
3. Staff Muda Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Kementrian Sosial Masyarakat FISIP UB 2013-2014
4. Bendahara 1 Badan Riset Mahasiswa (BARIS) FISIP UB 2013-2014
5. Anggota Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) Komisi Internal FISIP UB 2014-2015
6. Ketua Divisi Acara *Street Child Solidarity* FISIP UB
7. Ketua Umum *Education For Indonesia* area Kabupaten Malang

8. Asisten Praktikum Mata Kuliah Statistik Sosial, Metode Penelitian Sosial, Metode Penelitian Kualitatif dan Metode Penelitian Kuantitatif

Pengalaman Kerja

1. Freelance divisi *advertising* PT. Jawa Pos (2016-2017)

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Hormat saya



LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena sudah membantu saya dengan segala mukjizat yang luar biasa selama mengerjakan skripsi ini dalam setiap tahapnya. Begitu banyak kemudahan yang saya rasakan selama mengerjakan penelitian ini. Meskipun terkadang terselip ragu dalam diri saya apakah saya mampu menyelesaikan skripsi ini hingga tahap paling akhir. Namun karena dukungan dari orang sekitar saya membuat saya yakin dan bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini hingga saya bisa menulis kalimat ini. Hasil penelitian ini tentunya saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan orang-orang di sekitar saya. Dan terimakasih tak terhingga saya haturkan dan saya persembahkan tulisan pertama saya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan segala mukjizatnya Tuhan telah membantu saya dalam banyak hal untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua saya Ayah Zazin dan Bunda Ani yang sangat mendukung dalam setiap proses skripsi yang saya jalankan.
3. Kepada keluarga besar saya terutama kakak perempuan saya Nurul Wohl beserta suaminya Joern Wohl.
4. Kepada dosen pembimbing pertama saya Bapak Indhar Wira Harjo yang selalu mengharapkan skripsi saya menjadi sempurna meskipun saya belum berada di titik tersebut, pembimbing kedua saya Ibu Titi Fitrianita yang senantiasa dengan sabar membimbing dan mengajak saya berdiskusi dalam setiap tahapnya.
5. Kepada kedua dosen penguji saya Ibu Astrida Fitri Nuryani dan Ibu Wida Ayu Puspitosari yang memberikan banyak saran untuk memperbaiki skripsi saya setelah sidang.
6. Kepada Bapak Mondry, secara tidak langsung menjadi dosen pembimbing saya sejak awal memasukkan outline dan memberikan banyak ide-ide baru sehingga sangat membantu saya ketika saya mengalami stuck ketika mengerjakan skripsi.
7. Terimakasih kepada setiap dosen di Sosiologi FISIP UB sudah memberikan ilmunya dan senantiasa membantu saya ketika saya mengalami kesulitan dalam menempuh mata kuliah maupun pengerjaan skripsi.
8. *For my special someone* Melisa Huang, terimakasih tak terhingga kepadamu yang selalu memberikan dukungan tiada henti mulai saya memasuki tahap

- pertama untuk pengajuan skripsi hingga detik ini. Support tiada hentimu yang mampu membawaku berdiri di titik ini hingga menyelesaikan skripsiku dengan maksimal.
9. Terimakasih banyak untuk owner dari akun LINE@ *Open Your Mind* Ardian Panca yang sudah mengizinkan saya meneliti akun yang dikelolanya dan memberikan banyak informasi yang berkaitan dengan skripsi yang saya buat.
 10. For my best friend ever Mbak Cici Mbem (Desy Rachmawati) yang senantiasa menemani saya ke perpustakaan dan menghibur saya ketika bosan dalam pengerjaan skripsi. And for my another besties Hayuning Widyandani, Ragel Wandoyo, Indah Nurkarimah, dan Galih Prakoso yang senantiasa selalu membuat saya tertawa dan sejenak melupakan kesulitan saat pengerjaan skripsi.
 11. Dan terimakasih banyak untuk cewek-cewek manis kesayanganku Ekyn Aggraini, Hanania, Mela Dini, Cipta Diajeng, Nesya Wita, Dewi Masitha, Rizka Faridatul, Hilmiyah Mahardini yang sudah banyak membantu dan saya repotkan dalam tahap pengerjaan skripsi ini.
 12. Terimakasih untuk saudara sepupu saya Ina Kurniawati yang senantiasa bersedia saya repotkan ketika pengerjaan skripsi dan mendengarkan keluh kesah saya ketika mengerjakan skripsi. Kemudian teman baik saya Mala Nurhidayati yang senantiasa saya repotkan ketika saya harus berhadapan dengan sesuatu yang berhubungan dengan komputer dan dia sangat membantu dalam setiap kesulitan yang saya dapatkan. Kemudian terimakasih kepada Mbak Fitri Amalia yang pernah menjadi roommate saya ketika pertama kali harus ngekost.
 13. Terimakasih banyak untuk Sosiologi angkatan 2013, terutama kelas A Sos '13 sudah memberikan banyak pengalaman dan kebersamaan dalam menimba ilmu mulai di dalam ruangan hingga turun lapang ke berbagai wilayah.
 14. Terimakasih untuk Team KKN saya "Sekebon Club" yang selalu menjadi bagian sebelum maupun saat pengerjaan skripsi.
 15. Terimakasih juga untuk beberapa organisasi seperti BEM, DPM, Gendhis, dan Baris yang sudah banyak memberikan pengetahuan non-akademik dan memperbanyak pengalaman saya dalam berorganisasi. Terimakasih sudah memberikan kesempatan bagi saya untuk bergabung.

16. Terimakasih untuk teman-teman dalam fandom saya Love-atic Indonesia dan Megatronz Indonesia.
17. Terimakasih banyak untuk teman-teman di grup “*****” yang selalu mendoakan kesuksesan saya, kelancaran studi saya dan tiada hentinya memberikan saya semangat dari kak Peggy, Mocha, Maul, Eko, Fortuna, Ikhsan dan Dery. Terimakasih buat semangatnya guys. Sukses untuk kalian semua. I love all of you.

Demikian lembar persembahan ini saya buat sekaligus dengan mengucapkan syukur dan terimakasih tak terhingga.

Hormat saya,

Penulis



KATA PENGANTAR

Segala puji kehadiran Allah SWT tiada terhingga dan henti-hentinya. Maka selesailah sudah penulisan skripsi penelitian ini yang berjudul “Penggunaan Media Visual (Gambar Kartun) untuk Menggerakkan Kepedulian Lingkungan Melalui Media Sosial LINE oleh akun LINE@ *Open Your Mind*”. Tidak ada sesuatu yang sempurna, begitu pula dengan karya tulis yang saya buat. Berbagai macam pengalaman dan hal-hal baru lainnya yang penulis dapatkan, sehingga bisa sebagai salah satu pelajaran hidup bagi penulis. Mulai dari menentukan tema yang akan diambil dalam proses penelitian, menyelesaikan setiap bab, hingga sampai pada penyelesaian akhir dan ujian.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh informan terutama Ardian Panca (owner) LINE@ *Open Your Mind* yang telah membantu, mengizinkan, dan berkenan memberikan informasi terkait tema yang dibutuhkan oleh penulis. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen yang telah membantu kelancaran proses penulisan skripsi yang membimbing penulis dengan memberikan masukan, kritikan dan dukungan kepada :

1. Bapak Indhar Wahyu Wira Harjo, MA selaku Dosen Pembimbing 1
2. Ibu Titi Fitrianita, MA selaku Dosen Pembimbing 2
3. Ibu Astrida Fitri Nuryani, S.TP., M.Si selaku Dosen Penguji 1
4. Ibu Wida Ayu Puspitosari, S.Sos., M.Si selaku Dosen Penguji 2

Penulis sangat menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan selalu penulis harapkan demi kesempurnaan karya tulis ini di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sebagai sumber pengetahuan baru maupun sebagai acuan dan landasan untuk penelitian selanjutnya.

Malang, Juli 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
CURRICULUM VITAE.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Tujuan Penelitian	19
1.4 Manfaat Penulisan	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Penelitian Terdahulu.....	21
2.2 Dasar Teoritis	25
2.2.1 Teori Komunikasi Massa (John B. Thompson)	25
2.2.2 Teori Determinisme Teknologi (Marshall McLuhan)	29
2.3 Definisi Konseptual	33
2.3.1 Media Sosial sebagai bentuk Media Baru (New Media)	33
2.3.2 Media Sosial LINE	36
2.3.3 LINE@ Open Your Mind	38
2.3.1 Gambar.....	39
2.3.2 Kartun sebagai Media Kritik Sosial.....	41
2.4 Kerangka Berpikir.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	46
3.2 Teknik Penentuan Informan	48

3.3	Fokus Penelitian	49
3.4	Jenis dan Sumber Data.....	50
3.4.1	Sumber Data	50
3.4.2	Jenis Data	50
3.5	Teknik Pengumpulan Data	50
3.5.1	Observasi.....	51
3.5.2	Metode dokumenter.....	51
3.5.3	Wawancara	51
3.6	Teknik Analisis Data	52
3.7	Etika Penelitian	55
3.8	Teknik Penentuan Gambar	56
BAB IV GAMBARAN UMUM		89
4.1	History of LINE@ Open Your Mind	89
4.2	Setting Sosial yang Disebarkan Melalui Media Sosial	92
4.3	Gambaran Informan.....	96
4.3.1	Tim Administrator Akun LINE@ <i>Open Your Mind</i>	96
4.4	Gambar Kartun Kerusakan Lingkungan.....	102
BAB V PEMBAHASAN		108
5.1	Kartun Sebagai Media Komunikasi Visual	108
5.2	Deskripsi Umum Gambar Kartun	111
5.3	Analisis Semiotika	113
5.3.1	Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.1	113
5.3.2	Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.2	122
5.3.3	Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.3	129
5.3.4	Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.4	136
5.3.5	Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.5	142
5.3.6	Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.6.....	149
5.3.7	Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.7	156
5.3.8	Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.8.....	162
5.4	Proses Kognitif yang Terjadi kepada Adders.....	167
5.5	Pengaruh Media Komunikasi pada Wacana Publik.....	174
5.6	Dampak dari Media Terhadap Interaksi Sosial	177
5.7	Pengaruh LINE menurut Determinisme McLuhan	179

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	185
6.1 Kesimpulan.....	185
6.2 Saran	187
DAFTAR PUSTAKA	190
LAMPIRAN	193
Lampiran 1	193
Lampiran 2	195



DAFTAR TABEL

Tabel 3.7.1 Deskripsi gambar tentang kerusakan bumi karena industri	59
Tabel 3.7.2 Deskripsi gambar tentang Penebangan Liar (Illegal Logging)	65
Tabel 3.7.3 Deskripsi gambar tentang bumi dipenuhi gedung pencakar langit	71
Tabel 3.7.4 Deskripsi gambar tentang eksploitasi oleh elit ekonomi.....	74
Tabel 3.7.5 Deskripsi gambar dari teori Eco-Feminisme	77
Tabel 3.7.6 Deskripsi gambar tentang pencemaran bumi karena ulah masyarakat yang tidak bertanggung jawab	80
Tabel 3.7.7 Deskripsi gambar tentang kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan lingkungan dan sumber daya alam.....	84
Tabel 3.7.8 Deskripsi gambar keseimbangan ekosistem	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	5
Gambar 1.2	6
Gambar 1.3	7
Gambar 1.4	12
Gambar 3.6.1	54
Gambar 3.7.1	60
Gambar 3.7.2	60
Gambar 3.7.3	60
Gambar 3.7.4	60
Gambar 3.7.5	60
Gambar 3.7.6	60
Gambar 3.7.7	61
Gambar 3.7.8	61
Gambar 3.7.9	61
Gambar 3.7.10	61
Gambar 3.7.11	62
Gambar 3.7.12	62
Gambar 3.7.13	62
Gambar 3.7.14	62
Gambar 3.7.15	62
Gambar 3.7.16	65
Gambar 3.7.17	65
Gambar 3.7.18	65
Gambar 3.7.19	65
Gambar 3.7.20	66
Gambar 3.7.21	66
Gambar 3.7.22	66
Gambar 3.7.23	66
Gambar 3.7.24	66
Gambar 3.7.25	66
Gambar 3.7.26	67
Gambar 3.7.27	67
Gambar 3.7.28	67
Gambar 3.7.29	67
Gambar 3.7.30	67
Gambar 3.7.31	67
Gambar 3.7.32	68
Gambar 3.7.33	68
Gambar 3.7.34	68
Gambar 3.7.35	68
Gambar 3.7.36	69

Gambar 3.7.37	69
Gambar 3.7.38	69
Gambar 3.7.39	69
Gambar 3.7.40	70
Gambar 3.7.41	70
Gambar 3.7.42	71
Gambar 3.7.43	71
Gambar 3.7.44	72
Gambar 3.7.45	72
Gambar 3.7.46	72
Gambar 3.7.47	72
Gambar 3.7.48	74
Gambar 3.7.49	74
Gambar 3.7.50	75
Gambar 3.7.51	75
Gambar 3.7.52	75
Gambar 3.7.53	75
Gambar 3.7.54	76
Gambar 3.7.55	76
Gambar 3.7.56	76
Gambar 3.7.57	76
Gambar 3.7.58	77
Gambar 3.7.59	78
Gambar 3.7.60	78
Gambar 3.7.61	78
Gambar 3.7.62	80
Gambar 3.7.63	80
Gambar 3.7.64	80
Gambar 3.7.65	80
Gambar 3.7.66	81
Gambar 3.7.67	81
Gambar 3.7.68	81
Gambar 3.7.69	81
Gambar 3.7.70	81
Gambar 3.7.71	81
Gambar 3.7.72	82
Gambar 3.7.73	82
Gambar 3.7.74	82
Gambar 3.7.75	82
Gambar 3.7.76	85
Gambar 3.7.77	85
Gambar 3.7.78	85
Gambar 3.7.79	85

Gambar 3.7. 80	86
Gambar 3.7.81	86
Gambar 3.7.82	86
Gambar 3.7.83	88
Gambar 3.7.84	88
Gambar 3.7.85	88
Gambar 3.7.86	88



ABSTRAK

Ayu Candra Puspita Anzani. 2018. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Brawijaya Malang. *Penggunaan Media Visual (Gambar Kartun) untuk Menggerakkan Kepedulian Lingkungan melalui Media Sosial LINE*.

Pembimbing : Indhar Wahyu Wira Harjo, MA dan Titi Fitrianita, MA

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, LINE muncul menjadi salah satu media sosial yang digemari banyak masyarakat khususnya di Indonesia. Dengan fitur yang dimiliki LINE menjadikan salah satu akun LINE@ mudah membagikan informasi salah satunya melalui gambar kartun. Gambar kartun selalu dianggap sebagai gambar yang hanya memberikan hiburan, tetapi dibalik hal itu gambar kartun mempunyai nilai kritis tinggi pada setiap tema yang dibuat.

Sehingga melalui latar belakang tersebut penelitian ini ingin membahas tentang penggunaan media visual (gambar kartun) untuk menggerakkan kepedulian lingkungan melalui media sosial LINE. Gambar kartun yang diunggah oleh akun *Open Your Mind* mempunyai nilai kritis untuk mengubah cara pandang masyarakat khususnya pengguna media sosial LINE agar lebih mempedulikan lingkungan sekitar. Penelitian ini berfokus pada kritik sosial yang disampaikan melalui gambar kartun dan bagaimana pengaruh teknologi dalam memengaruhi pola berpikir dan bertindak dari pengguna teknologi, khususnya pengguna media sosial.

Penelitian ini menggunakan teori komunikasi massa dari John B. Thompson yang menawarkan teori dalam melihat pengaruh teknologi yang membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak hingga mempengaruhi aktifitas sosial di dalam masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika Sanders Peirce. Teknik dalam pemilihan informan didalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa setiap gambar kartun yang bertema lingkungan yang diunggah oleh akun *Open Your Mind*, ingin menyampaikan pesan bahwa gambar tersebut memang menjadi permasalahan sosial yang tengah terjadi pada banyak tempat. Gambar kartun tersebut sengaja dibuat dan dibagikan untuk menyadarkan masyarakat bahwa kerusakan tengah lingkungan terjadi. Kemudian, pengaruh teknologi yang terjadi sudah mempengaruhi pola pikir bahkan bertindak masyarakat secara umum. Usaha team akun *Open Your Mind* untuk menunjukan permasalahan sosial kepada adders dan membuat adders menjadi lebih peduli dengan lingkungannya. Sehingga hal tersebut bisa menyadarkan masyarakat tentang pentingnya menjaga lingkungan.

Kata Kunci : LINE, Gambar Kartun, Semiotika, Proses Kognitif

ABSTRACT

Ayu Candra Puspita Anzani. 2018. Department of Sociology. Faculty of Social Science and Political Science. The University of Brawijaya Malang. Use of Visual Media (Cartoon) for the Motivate Environmental Awareness through Social Media LINE.

Advisor: Indhar Wahyu Wira Harjo, MA and Titi Fitrianita, MA

The development of technology information and communication are expeditious. LINE is a social media that created to be one of the popular technology information and communication, especially in Indonesia. LINE has a feature namely LINE@ which used to share information by using cartoon drawing. Cartoon images are always considered to be entertainment-only images. Furthermore, cartoons have a high critical value in every theme.

Thus, with that background, this study wanted to discuss about the use of visual media (cartoon) to motivate environmental awareness through social media LINE. Cartoon images which uploaded by Open Your Mind account have a critical value to change society's mindset, especially for LINE users to notice more about the environment. This study focused on social criticism which conveyed by using cartoon images. Moreover, this study also focused on technology in influencing society's mindset and society's, especially for social media users.

This study uses the mass communication theory of John B. Thompson which offers a theory in seeing the influence of technology that forms ways of thinking, behaving, and moving to influence social activities in society. The method used in this research was a descriptive qualitative method by Sanders Peirce semiotics approach. Technique in the selection of informant in this research was Purposive Sampling. Data collection methods used by the researcher was observation, interview, and documentation.

The results of this study can be seen that each cartoon image of environmental themes that uploaded by Open Your Mind account intend to convey a message that the image becomes a social problem and a trend in many places. The cartoons are deliberately created and distributed to make society aware that environmental damage occurs. In addition, technology influences the mindset and behavior of society generally. The effort of Open Your Mind account team to show several social problems to adders and make adders more concerned towards their environment. Therefore, it could make people aware of the importance of maintaining the environment.

Keywords: LINE, Cartoon Image, Semiotics, Cognitive Process

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi dikenal sejak akhir abad ke-19 dan awal ke-20. Globalisasi dapat diartikan sebagai “dunia yang menyempit” atau terbukanya batas ruang dan waktu antar bangsa, hal tersebut didukung dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju (Samovar, 2010 : 3). Era globalisasi lebih cepat dari yang dibayangkan semula, tanpa sadar telah membawa peranan teknologi informasi di segala sektor kehidupan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta semakin canggihnya berbagai perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan “dunia dalam genggaman” (Nasrullah, 2016 : 1). Istilah ini sejajar dengan apa yang diutarakan oleh Thomas L. Friedman (2007) sebagai *the world is flat* bahwa dunia semakin rata dan setiap orang bisa mengakses apapun dari sumber manapun. Perkembangan antara teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan suatu revolusi di bidang sistem informasi. Informasi pada jaman dahulu harus memakan waktu berhari-hari untuk dikirim ke sisi dunia lain, sedangkan saat ini dapat dilakukan dalam hitungan detik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan sebuah ‘ruang baru’ yang bersifat antifisik dan maya yang biasa disebut dengan ‘*cyberspace*’. *Cyberspace* telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (politik, sosial, ekonomi, kultural, spiritual, seksual) di dunia nyata ke dalam berbagai bentuk substitusi artifisialnya (Piliang, 2010 : 145). Dalam buku penulis

Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber (2012) bahwa internet merupakan ruang dimana budaya yang terjadi itu diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi (Bell, 2001: 8). Bell menegaskan bahwa ruang siber (*cyberspace*) merupakan budaya siber (*cyberculture*).

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, sehingga muncul sebuah jaman yang disebut dengan *Net Generation*. *Net generation* sendiri diasumsikan sebagai jaman dimana banyak orang khususnya anak muda yang sulit dipisahkan dengan teknologi seperti telepon genggam, *games online*, dan internet.

“What is clear is that the lives of young people in many countries are indeed predicated on a strong familiarity with, and enthusiasm for information and communication technologies (ICTs) and other new forms of interactive media” (dalam Thurlow & McKay, 2013).

Telepon genggam sudah menjadi salah satu kebutuhan yang sudah tidak lagi sekunder, tetapi sudah masuk dalam kebutuhan primer. Kebutuhan yang seolah-olah menjadi syarat keberadaan (eksistensi) menuju koneksitas bergaul pada saat ini. Hampir setiap orang memiliki telepon genggam bahkan lebih dari satu buah. Sehingga dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah merasuki segala aspek kehidupan. Karena teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan akses kepada seseorang untuk menjadi bagian dari masyarakat berjejaring (*network society*) tanpa batasan demografis, budaya, sosial, dan sebagainya (Nasrullah, 2013: 3).

Evolusi dari teknologi dan media baru (*new media*) memberikan dampak pada segala aspek kehidupan manusia. Selain itu kehadiran *new media* memberikan dampak banjirnya informasi atau diistilahkan '*too much information*' (Cross, 2011 : 23). Berdasarkan penelitian dari Universitas San Diego pada tahun 2009, ditemukan fakta bahwa dalam sehari informasi menjadi 'bahan konsumsi' rata-rata penduduk di Amerika Serikat yang berjumlah hingga 34GB atau setara dengan 100 ribu kata. Informasi itu akhirnya menjadi bahan yang dikapitalisasi dan informasi bisa dikreasikan oleh siapa saja yang terhubung dengan internet (Nasrullah, 2016: 2).

Media sosial juga bisa menjadi medium dalam menyebarkan informasi sebuah peristiwa yang terjadi di lapangan bahkan yang baru terjadi beberapa detik yang lalu (Nasrullah, 2016: 2). Seperti twitter dengan 140 karakternya bisa trending topic di dunia maya. Kemudian instagram dengan *platform* yang dapat mengunggah gambar dan video dari sebuah peristiwa yang baru terjadi beberapa detik.

Menurut Meike dan Young (2012) mengartikan media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu (Fuchs, 2014: 35-36). Jika dilihat dari definisi media sosial menurut Meike dan Young, sehingga media sosial memunculkan budaya berbagi (*shared*) dan pengungkapan diri (*self disclosure*) yang berlebihan di dunia maya. Budaya ini semakin terdeterminasi karena mudahnya akses media sosial yang memungkinkan secara perangkat siapa pun bisa mengunggah apa saja (Nasrullah, 2016: 2). Pengungkapan tersebut menjadi sebuah budaya yang pada akhirnya

memberikan pengaburan terhadap batas-batas antara ruang pribadi dan ruang publik.

Menurut data tentang perilaku internet dan sosial media dari website *We Are Social* pada tahun 2011 yang menyebutkan pada satu musim saja ada sekitar 159 juta publikasi di jurnal pribadi online atau blog yang setara dengan lebih dari 68 ribu publikasi baru setiap harinya (Cross, 2011 : 25). Lembaga *We Are Social* mempublikasikan hasil penelitian terhadap perilaku internet, akses terhadap internet hingga akun media sosial dari seluruh dunia. Hasil penelitian yang dipublikasikan di <http://wearesocial.com/uk> tersebut mencakup dari berbagai negara dan benua yang berbeda. Website *We Are Social* adalah website yang dikelola oleh agensi global yang memberikan informasi khususnya pada penggunaan sosial media. *We Are Social* memberikan informasi yang diambil pada survey yang dilakukan di setiap bulannya untuk melihat persentase penggunaan sosial media pada masyarakat di seluruh dunia.

Di negara Indonesia sendiri, pengguna sosial media sudah mencapai lebih dari 27 juta pengguna media sosial. Di tahun 2017 ini, Indonesia sebagai pengguna media sosial nomor 3 terbanyak setelah negara China dan India. Dari total 27 juta pengguna media sosial yang terus bertambah di setiap harinya.



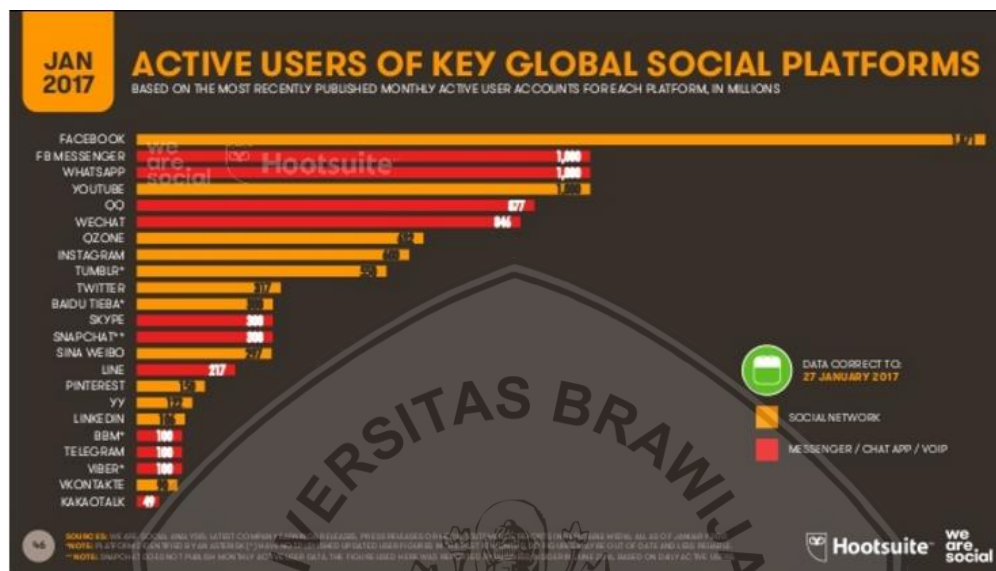
Gambar 1.1

Sumber : <http://wearesocial.com/uk/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview>
 diakses pada tanggal 28 Maret 2017

Riset yang dipublikasikan oleh Crowdtap, Ipsos MediaCT, dan The Wall Street Jurnal pada 2014 yang melibatkan 839 responden dari usia 16 tahun hingga 36 tahun menunjukkan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan masyarakat untuk mengakses internet dan media sosial jauh lebih banyak dibanding media tradisional. Media tradisional seperti televisi, radio, surat kabar, tidak lagi menjadi media dominan yang diakses oleh masyarakat. Kebutuhan akan menjalin hubungan sosial di internet merupakan alasan utama yang dilakukan masyarakat dalam mengakses media sosial (Nasrullah, 2016: 2).

Dari hasil riset tersebut, Indonesia menunjukkan bahwa warganya menjadi salah satu pengguna aktif media sosial terbanyak di dunia. Salah satunya adalah media sosial *LINE*, *LINE* sendiri adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti *smartphone*, tablet, dan komputer. *LINE* difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga

pengguna *LINE* dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, telpon, video call dan lain lain. *LINE* diklaim sebagai aplikasi pengirim pesan instan terlaris di 42 negara (Ardilas, 2014: 5).



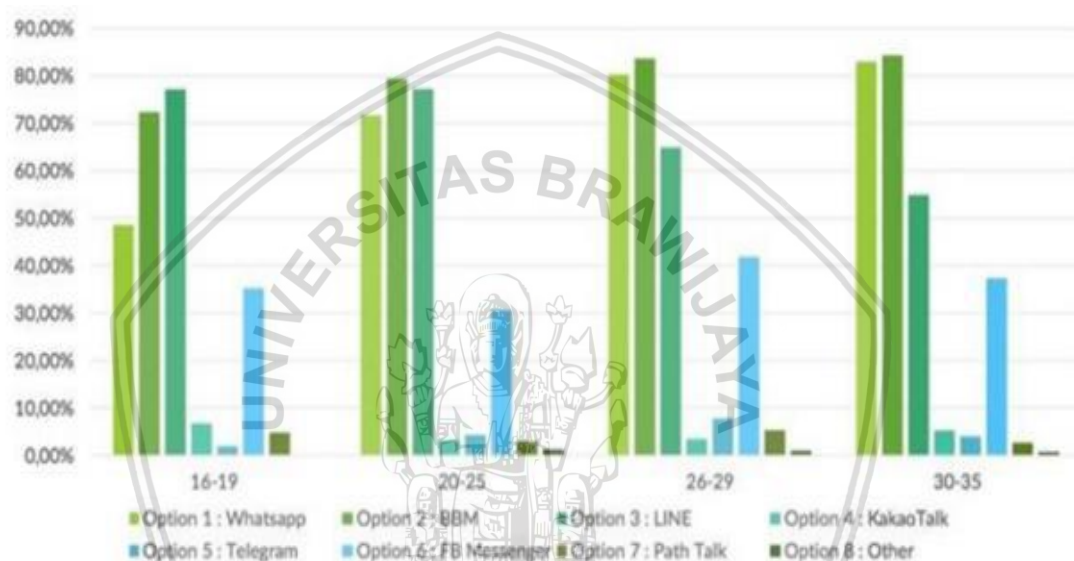
Gambar 1.2

Sumber: <http://wearesocial.com/uk/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview> diakses pada 28 Maret 2017

Dari jenis sosial media yang berbasis *Chatting* atau *Instant Message*, LINE berada di posisi ke 7 dengan pengguna terbanyak. Di seluruh dunia LINE memiliki 217 juta lebih pengguna aktif. Sedangkan di Indonesia sendiri, LINE memiliki 90 juta lebih pengguna aktif. Hal itu menjadikan Indonesia masuk ke dalam daftar empat negara dengan jumlah pengguna terbesar dari LINE di tahun 2016 (Riadi, 2016: 8).

Dari berbagai jenis media sosial yang berbasis *Chatting* atau *Instant Message*, yang paling populer di Indonesia adalah *WhatsApp*, *BBM (Blackberry Chatting)*, *We Chat*, *Facebook Chatting* dan LINE. Sebenarnya dari semua jenis *Instant Message* yang ada di Indonesia kegunaannya tidak berbeda jauh antar satu

media sosial satu dengan yang lain. Data survei pengguna aplikasi Chatting atau Chat di Indonesia, menurut survei dari JakPat Online pada akhir 2016. Pengguna Blackberry Chatting menempati peringkat pertama dengan 80,31% pengguna selanjutnya WhatsApp pada peringkat kedua dengan prosentase sebanyak 72,78% pengguna, dan di posisi ketiga diduduki oleh LINE dengan prosentase sebanyak 71,33 pengguna (Fauzan, 2016 : 159).



Gambar 1.3

Sumber : Survei JakPat Online pada Prosiding Annual Research Seminar 2016 diakses pada tanggal 28 Maret 2017

Dari tiga pengguna terbanyak di Indonesia dari media sosial yang berbasis Chatting atau *Instant Message*, *Blackberry Chatting*, *WhatsApp*, dan *LINE* ketiganya memiliki fungsi yang hampir serupa. Ketiganya sama-sama memiliki fungsi untuk mengirim teks, gambar, video dan pesan suara. *Blackberry* memiliki keunikan dengan menggunakan PIN untuk menambahkan daftar teman. Menggunakan *Blackberry* untuk kepentingan umum dengan menampilkan PIN

bukan nomor ponsel yang memungkinkan rawan spam maupun disalahgunakan (Aji, 2014: 4).

Sedangkan *WhatsApp* sendiri memiliki kelebihan menambahkan teman menggunakan nomor ponsel. Selain itu, jika nomor ponsel sudah disimpan pada kontak ponsel, *WhatsApp* bisa melakukan sinkronasi terhadap kontak yang ada di dalam smartphone tanpa perlu menambahkan kontak satu persatu. *WhatsApp* untuk kepentingan mendesak lebih baik dibanding *Blackberry Chatting* karena memiliki kecepatan kirim pesan yang lebih baik (Aji, 201: 5).

Sedangkan LINE sendiri memiliki kelebihan dalam menambahkan teman bisa melalui *idline* yang diisi dengan username unik oleh penggunanya. Selain itu juga bisa menambahkan daftar teman melalui nomer ponsel seperti aplikasi *WhatsApp*. Untuk konten Chatting *LINE* pun hampir sama dengan kedua aplikasi di atas, bisa melakukan pengiriman teks, gambar, video, pesan suara, dan melakukan video call dalam bentuk personal maupun grup. Hanya saja yang menjadi kelebihan dari salah satu media sosial berbasis Chatting ini, *LINE* mempunyai kelebihan yaitu pada konten *Timeline*. Timeline tidak hanya berisi status dalam bentuk teks, melainkan bisa berupa gambar, maupun video.

Akan tetapi konten *timeline* yang berisi berita terbaru yang dirangkum dalam *LINE Today*. Selain itu *timeline* juga banyak dipenuhi dari *OA LINE* atau (*Official Account*). *Official Account* sendiri adalah akun dari LINE yang tidak membawa nama personal. Melainkan akun-akun yang mewakili suatu hal tertentu seperti akun politik, akun humor, akun selebriti, akun musik, akun film dan sebagainya. Akun-akun ini lahir dari perkembangan media sosial LINE sendiri

kemudian dikembangkan lagi menjadi LINE@. LINE@ yang mempunyai spesifik hanya mengelola Official Akun yang sudah terdaftar di LINE@ dan pengoperasiannya. Awalnya LINE@ ini dibentuk oleh LINE sebagai upaya untuk memberikan kelebihan pada pengguna bisnis untuk mempromosikan produknya. Akan tetapi, semakin berjalannya LINE@ bergeser penggunaannya sebagai salah satu media yang membantu menyebarkan berita, gambar maupun video (Riadi, 2016).

Dengan perkembangan dari LINE@ menjadikan fungsi dari media sosial LINE tidak sekedar sebagai media sosial yang berbasis *Chatting* maupun *Instant Message* melainkan lebih jauh lagi. Jika dilihat dari jenis media sosial LINE juga termasuk sebagai media *sharing*. Media *sharing* sendiri dimaknai sebagai jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi media, mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan sebagainya (Nasrullah, 2016: 44).

Di Indonesia sendiri LINE@ juga mengalami pertumbuhan pesat. Tercatat ada lebih dari 1 juta akun LINE@ yang dibuka di Indonesia (Riadi : 2016). Dari sekian banyak akun LINE@ yang ada di Indonesia, ada salah satu akun yang cukup menarik. Karena tidak hanya memberikan berita tentang selebriti, musik, film maupun berita-berita politik yang sedang panas. Akun LINE@ ini lebih banyak mengunggah gambar-gambar tentang fenomena sosial dalam bentuk kartun.

Akun ini bernama *Open Your Mind*, yang menjadi cukup populer di kalangan para pengguna LINE khususnya pada kalangan mahasiswa. Akun ini sudah memiliki sebanyak 115, 000 lebih *adders*. *Adders* sendiri secara umum disebut sebagai penambah, sedangkan dalam media sosial *adders* adalah orang yang

menambahkan akun pertemanan seperti pada media sosial Facebook, LINE, Path yang memiliki kolom untuk menambahkan pertemanan. Pada akun *Open Your Mind* sendiri, menurut *owner* (pemilik akun) dan admin (pengelola akun) dalam seminggu bisa lebih dari 1000 *adders* yang tertarik untuk menambahkan akun ini pada konten pertemanan mereka. *Open Your Mind* seringkali mengunggah gambar-gambar yang terdiri dari berbagai tanda yang bisa dipahami maknanya. Akun ini biasanya mengunggah gambar yang memiliki nilai kritis tinggi untuk disadari oleh para *addersnya*. Seperti nama pada akun ini sendiri *Open Your Mind*, akun ini memang memberikan tantangan tersendiri kepada para *addersnya* untuk membuka pemikiran mereka terhadap suatu hal yang digambarkan.

Fenomena gambar (mass image atau generalized image) hingga kini masih menjadi perhatian. Jika fungsi bahasa adalah representatif (fungsi menghadirkan), munculnya gambar harus mendapatkan perhatian yang serius karena gambar mempunyai kemampuan representatif yang sempurna (Sunardi, 2002 : 156). Gambar mempunyai peranan yang tidak kalah penting, karena dapat membangkitkan emosional terhadap orang yang melihatnya. Salah satu citra baik yang melekat pada sebuah gambar, yaitu dapat memaparkan seribu bahasa. Sebenarnya, dengan gambar saja sudah bisa menjelaskan dan tidak perlu memberikan keterangan yang merepresentasikan dari gambar tersebut (Vera, 2014 : 64).

Kelebihan gambar sendiri tidak hanya sebagai gambaran nyata dari suatu realitas, tetapi juga sebagai alat pembawa daya tarik emosional. Gambar dapat digunakan sebagai simbol dan membangun argumentasi retorik. Adanya elemen visual pada gambar mampu merepresentasikan konsep, abstraksi, aksi, metafora

dan keterangan, semua digabungkan dalam argumen kompleks (Severin & Tankard, 2007).

Akun *Open Your Mind* sendiri adalah akun yang memang mengunggah berbagai versi gambar dalam bentuk karikatur, kartun maupun gambar-gambar lain yang menunjukkan sebuah fenomena sosial dan menggambarkan isu sosial yang sedang menjadi bahan perbincangan masyarakat. Gambar yang diunggah memang mempunyai nilai kritis tinggi untuk dipahami oleh orang yang melihatnya. Tetapi orang yang melihat gambar tersebut terkadang hanya sekedar memberikan apresiasi dengan like tanpa memahami makna yang ada dalam gambar tersebut.

Sesuai dengan karakter dari media sosial sendiri, setiap media sosial melakukan fungsi penyebaran (*share/sharing*). Akun *Open Your Mind* sendiri dengan adanya media sosial LINE bisa melakukan penyebaran dengan mudah terhadap gambar-gambar yang dikreasikan untuk disebarkan kepada para *addersnya*. Apalagi dengan adanya konten *share* dibawah setiap unggahan, semakin memudahkan gambar-gambar tersebut didistribusikan dan dikonsumsi oleh pengguna LINE.



Gambar 1.4

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 11 Maret 2017)

Menurut (Beckler, 2012; Cross, 2011) bahwa media tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya. Sehingga LINE juga berfungsi dalam menyebarkan gambar-gambar seperti yang sudah diunggah oleh akun *Open Your Mind* karena LINE menyediakan konten *share* bagi penggunanya. Selain itu pengguna juga bebas untuk menyimpan gambar maupun menyebarkannya kembali. Sehingga pengguna tidak hanya mengonsumsi apa yang diaksesnya tetapi mempunyai keleluasaan lebih dalam mendistribusikan kembali apa yang mereka dapatkan.

Selain itu praktik ini merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa pengguna media sosial aktif menyebarkan konten dan mengembangkannya. Konten di media sosial yang disebarkan tersebut juga memungkinkan untuk berkembang dengan tambahan data, revisi informasi,

komentar, sampai pada opini menyetujui maupun tidak (Nasrullah, 2016: 33). Di dalam LINE juga memiliki konten komentar. Perbedaan pendapat dalam komentar ini biasanya tergantung oleh pengetahuan dan pengalaman masing-masing individu.

Dari gambar yang diunggah oleh akun *Open Your Mind*, menjadikan gambar-gambar tidak hanya sebatas pada apa yang telah diunggah. Melainkan menunjukkan posisi atau keberpihakan para pengguna media sosial LINE khususnya adders dari akun *Open Your Mind* terhadap isu-isu sosial yang disebarkan dalam bentuk gambar oleh akun *Open Your Mind*. Secara umum, penelitian ini ingin melihat bagaimana pengaruh dari suatu teknologi terhadap struktur pemikiran yang terbangun dan cara pandang masyarakat dilihat dari pemahaman atas kritik sosial dalam gambar kartun yang diunggah oleh akun *Open Your Mind*.

Masyarakat sudah masuk pada era digital hingga disebut dengan *net generation*. Dimana hampir semua lapisan masyarakat mulai dari masyarakat ekonomi kelas bawah hingga kelas atas pun, tidak memungkiri bahwa mereka pengguna telepon genggam aktif. Bahkan anak-anak hingga kalangan lanjut usia pun sudah tidak asing lagi dengan telepon genggam. Akan tetapi dengan adanya teknologi yang berkembang begitu pesat pastinya menimbulkan berbagai dampak baik positif maupun negatif. Sehingga pengaruh teknologi terhadap perilaku, cara berpikir dan berkomunikasi pada masyarakat pun akan berbeda dari era sebelumnya.

Selain itu aplikasi yang banyak digunakan adalah media sosial. Media sosial sendiri dipandang bahwa isi yang ada pada media sosial memiliki kekuatan untuk memengaruhi (Ibrahim, 2014: 3). Media sosial yang dianggap mengkonstruksi cara pandang masyarakat telah memicu kekhawatiran orang mengenai dampak kekuatan media sosial terhadap masyarakat sendiri. Selain itu media sosial juga disebut sebagai cermin terhadap perilaku, identitas, hubungan sosial, atau nilai-nilai yang penting (Ibrahim, 2014: 4). Media sosial dalam cara pandang negatif dituduh selalu memanipulasi opini publik, tapi dalam banyak hal yang positif media disebut bisa mengkonstruksi cara pandang masyarakat akan suatu hal.

Selain itu media sosial sendiri tidak dikuasai oleh institusi media tertentu. Fenomena yang muncul adalah keterlibatan masyarakat dalam memproduksi informasi. Masyarakat bisa berkontribusi melaporkan peristiwa secara langsung dan mengaksesnya melalui media sosial. Sehingga penyebaran informasi terkesan singkat dan sulit dipertanggung jawabkan secara hukum. Munculnya informasi yang sulit dipastikan kebenarannya, menjadikan media sosial sebagai salah satu penyebab terbentuknya wacana-wacana di masyarakat. (Nasrullah, 2016: 69).

Thompson berpendapat bahwa perkembangan komunikasi massa telah merubah sifat dan pengalaman kepublikan dunia modern. Dengan memisahkan kepublikan dari lokal bersama, ia telah membuat banyak peristiwa lebih bersifat publik (lebih dapat dilihat) dan menjadikan kepublikannya lebih dapat diakses oleh banyak orang.

Saat ini wacana-wacana publik sudah bisa dibentuk secara mudah dengan adanya sosial media. Sehingga masalah sosial tidak hanya nampak secara langsung

di masyarakat, melainkan masalah sosial juga bisa terbentuk dalam dan dari media sosial. Begitu mudahnya orang mengakses dan menggunakan sosial media menjadi salah satu faktor mempermudah membentuk wacana pada dunia maya. Belum lagi masyarakat yang tidak begitu jeli membedakan informasi dan hanya bisa menyerap tanpa memilah terlebih dahulu informasi yang faktual maupun tidak. Sehingga peluang masyarakat untuk terpengaruh terhadap teknologi semakin besar.

Akan tetapi, dibalik terbentuknya berbagai wacana melalui media sosial. Bagaimanapun media sosial telah memberikan saluran partisipasi secara aktif bagi penggunaanya dan meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam hal berkomunikasi. Interaksi melalui media sosial mendorong terbentuknya ruang deliberatif baru dan bentuk-bentuk baru dari tindakan kolektif dan memberikan ruang publik baru bagi masyarakat (Nasrullah, 2016: 70). Terbentuknya ruang publik melalui media sosial, dan media sosial sebagai alat yang semakin memudahkan mengkonstruksi cara pandang masyarakat melalui wacana-wacana yang dibuat oleh golongan tertentu. Melejitnya teknologi mampu mempengaruhi masyarakat sehingga bisa mengubah cara pandang masyarakat terhadap suatu hal atau membangun kesadaran masyarakat atas berbagai permasalahan sosial yang ada.

Masyarakat disini dilihat dalam lingkup lebih kecil yaitu pada adders dari akun *Open Your Mind*. Adders dianggap mewakili sebagian kecil masyarakat sebagai pengguna aktif dari media sosial LINE dan mengikuti setiap unggahan dari akun *Open Your Mind*. Selain itu pentingnya adders dalam penelitian ini dikarenakan, setiap unggahan yang dilakukan oleh tim administrator memang diperuntukkan kepada semua addersnya. Sehingga adders bisa menikmati gambar

yang diunggah, mengungkapkan isi di dalam gambar dan memberikan kritik maupun komentar tentang kartun yang mereka lihat.

Akan tetapi meraih perhatian publik dalam upaya membangun kesadaran terhadap isu lingkungan, seringkali bukanlah sebuah hal mudah. Meskipun dampak dari kerusakan lingkungan sudah dirasakan dimana-mana, namun kesadaran publik terhadap alam di sekitar mereka belum juga tergugah. Macam-macam cara yang dilakukan orang agar orang lain dapat tergerak dan paham tentang berbagai permasalahan lingkungan. Jika banyak orang lebih memilih menuangkannya menjadi bentuk tulisan, berbeda dengan Ardian Panca (*Owner Open Your Mind*) lebih memilih menyebarkan gambar kartun lingkungan untuk menyampaikan gagasannya. Pada umumnya pemuda memilih turun ke jalan untuk menyerukan aksinya untuk melindungi lingkungan di hari-hari tertentu. Sayangnya menyerukan aksi dengan turun ke jalan saat ini dianggap tidak efektif karena kurangnya perhatian publik terhadap kampanye semacam itu. Masyarakat khususnya generasi millenial akan lebih memilih menggunakan media sosial untuk menyerukan aksinya.

Ternyata ada cara lain yang lebih efektif dengan menggunakan media sosial. Media sosial dianggap cukup efektif untuk mendukung kampanye lingkungan hidup (Syamsul, 2014). Salah satunya melalui media sosial LINE yang dianggap lebih efektif penyebaran gambar kritis kepada addersnya. Alasan lain yang mendasari media sosial dianggap lebih efektif karena adanya keterlibatan *followers* atau adders dalam mendistribusikan kembali gambar atau pesan kampanye yang telah dibagikan oleh admin. Sehingga kampanye yang dilakukan tidak berjalan satu arah melainkan dua arah, dimana setelah adders mendapatkan gambar yang

diunggah, adders bisa kembali menyebarkan gambar tersebut dengan fitur yang dimiliki oleh LINE. Sehingga kampanye yang dilakukan tidak hanya berhenti pada satu titik, tapi bisa berlanjut ke titik-titik berikutnya.

Menggambar kartun menjadi suatu alternatif pilihan ketika sebagian masyarakat Indonesia lebih mudah menyerap informasi lewat media visual daripada teks, akibat masih rendahnya minat dan budaya baca di masyarakat. Dalam situasi seperti ini, kartun atau alat visual lainnya dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan pesan tentang berbagai tema termasuk lingkungan.

Alam pikiran manusia cenderung lebih menganalisa situasi yang disajikan dengan cara yang lucu dan menarik dibandingkan dengan cara yang datar, teks sederhana, dan itulah kelebihan kartun. Jika dibanding membaca ratusan kata dalam bentuk teks, kesan gambar kritis lebih menarik untuk media penyampai pesan. Medium gambar merupakan media yang paling sederhana namun mempunyai kelebihan dibandingkan dengan medium lainnya. Komposisi warna yang tepat penekanan pada konsep dan ide, serta pesan sari gambar akan dapat terwakili (Vera, 2014 : 64).

Pemilik akun dari *Open Your Mind* menyatakan bahwa yang menjadi alasan dasar untuk membuat akun ini adalah untuk mengubah cara pandang masyarakat khususnya pengguna media sosial LINE untuk lebih peduli lingkungan sekitar. Untuk memberikan kesan menarik pengelola akun tersebut tidak banyak memberikan ulasan melalui teks. Tapi berupa gambar-gambar kartun, sayangnya banyak dari pengguna media sosial LINE yang tidak memahami pesan apa yang ingin disampaikan dalam gambar tersebut. Sehingga salah satu teori yang bisa

memetakan tanda-tanda untuk memahami isi pesan pada gambar tersebut menggunakan teori semiotika.

Teori yang digunakan adalah teori sosial komunikasi massa dari John B. Thompson tentang bagaimana institusi media mempengaruhi sebagian besar aktifitas sosial di masyarakat. Hingga pada saat ini sulit sekali bagi masyarakat untuk jauh dari teknologi komunikasi dan informasi. Teknologi sendiri memang membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad ke abad berikutnya di dalam kehidupan manusia.

Penelitian ini menggunakan metode pengkajian pendekatan semiotic. Dan jenis kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yaitu penelitian ini berusaha memecahkan masalah berdasarkan data-data yang ada, yakni dengan menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikan data (Narbuku, 1997 : 44). Peneliti menggunakan metode analisis semiotik karena peneliti menganggap metode semiotik model Charles Sanders Peirce dianggap sesuai untuk meneliti gambar pada akun Open Your Mind di Media Sosial LINE, karena Peirce mempunyai model segitiga makna yang membahas simbol, objek, dan interpretan (Sobur, 2003 : 155).

Jika dikaitkan dengan penelitian tentang melihat tanda pada gambar di LINE@ Open Your Mind pada Media Sosial LINE dimana tanda-tanda yang bisa dilihat pada gambar bisa dilihat melalui triangel meaning atau model triadik yaitu representamen. Dan bagaimana orang merujuk pada gambar tersebut dan merepresetasikannya ke dalam pikirannya. Kemudian makna dari gambar tersebut bisa dilihat melalui interpretant.

Objek dalam penelitian tersebut adalah gambar dimana sesuatu yang dirujuk tanda, bisa berupa materi yang tertangkap panca-indera, bisa juga bersifat mental atau imajiner. Sedangkan interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang yang dirujuk sebuah tanda (Vera, 2014 : 22). Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam pikiran seseorang, maka sesuatu yang mewakili tanda-tanda pada gambar tersebut dapat dipahami. Sehingga peneliti memilih analisis semiotik dari Peirce sebagai metode dalam penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses kognitif yang terjadi pada adders setelah melihat gambar kartun lingkungan di akun LINE@ *Open Your Mind* pada Media Sosial LINE?
2. Bagaimana pengaruh dari teknologi informasi dan komunikasi pada pengguna media sosial LINE khususnya adders akun LINE@ *Open Your Mind* menurut teori sosial komunikasi massa dari John B. Thompson?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang menjadi dasar dalam penelitian ini antara lain :

- 1.1 Mendeskripsikan proses kognitif yang terbangun pada adders setelah melihat gambar kartun lingkungan di akun LINE@ *Open Your Mind* pada Media Sosial LINE.
- 1.2 Melihat pengaruh dari teknologi informasi dan komunikasi pada pengguna media sosial LINE khususnya adders akun LINE@ *Open Your Mind* menurut teori sosial komunikasi massa dari John B. Thompson.

1.4 Manfaat Penulisan

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keilmuan khususnya pada sosiologi media terutama pada pengkajian gambar kartun isu sosial dengan pendekatan semiotika. Selain itu penelitian ini juga melihat pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap masyarakat.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi penelitian sosiologi media dan dapat dijadikan acuan bagi peneliti sosiologi media selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian analisis semiotika sosial pada gambar kartun yang menampilkan isu sosial di akun LINE@ *Open Your Mind*, dimana fokus penelitian ini tidak hanya melihat proses kognitif yang terjadi kepada adders setelah melihat gambar isu sosial melainkan lebih jauh lagi melihat pengaruh dari teknologi informasi dan komunikasi pada pengguna media sosial LINE khususnya adders akun LINE@ *Open Your Mind* menurut teori sosial komunikasi massa dari John B. Thompson. Pada penelitian ini tentunya tidak terlepas dari ide dan pemikiran peneliti-peneliti sebelumnya yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan maupun perbandingan dalam melakukan penelitian ini. Dalam penelitian sebelumnya terdapat beberapa persamaan dan perbedaan. Disini peneliti menggunakan acuan dari 3 penelitian terdahulu yang pertama dari Caturisma J tentang analisis semiotika kartun Oom Pasikom di harian Kompas sebagai media kritik politik dan sosial. Kedua, dari M. Syamsur Rijal tentang implikatur pada kartun editorial clekit Jawa Pos kajian pragmatik dan semiotik. Dan yang terakhir tentang pembuktian keberadaan kritik sosial dalam Kartun pada Surat Kabar Jawa Pos Clekit Oleh Victor L. Tobing.

Penelitian terdahulu yang pertama yaitu tentang Analisis Semiotika Kartun Oom Pasikom di Harian Kompas sebagai Media Kritik Politik dan Sosial. Oleh Caturisma J (Laporan Penelitian) Universitas Hassanudin Makassar, 2011. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kartun bertema politik lebih menampilkan

bagaimana situasi politik yang terjadi di Indonesia dan penggambaran kritik politiknya yaitu kehidupan politik disajikan untuk mengkritisi realita dampak ketidakstabilan politik. Kartun bertema sosial disajikan dengan menunjukkan perilaku para penguasa. Ideologi yang diselipkan dalam kritik sosial pada kartun menyiratkan kebutuhan rakyat akan pemerintah yang mau bertanggung jawab dan perhatian kepada nasib rakyat di garis kemiskinan dan penggambaran kritik sosialnya yaitu realita sosial yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Kartun bertema perorangan pribadi, tokoh-tokoh yang dijadikan kartun digambarkan berdasarkan ciri khas bentuk tubuh, latar belakang, jabatan, kegemaran ataupun, sifat dan sikap pribadi dari tokoh tersebut dan penggambaran kritik dalam kartun bertema perorangan pribadi lebih kepada kritik langsung kepada tokoh masyarakat ataupun orang terkenal yang dikartunkan.

Selanjutnya penelitian tentang Implikatur Pada Kartun Editorial Clekit Jawa Pos Kajian Pragmatik dan Semiotik. Oleh M. Syamsur Rijal (Skripsi) Universitas Airlangga Surabaya, 2014. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kartun yang membawa pesan kritik sosial yang muncul dalam setiap penerbitan surat kabar. Selain itu juga mengetahui makna-makna yang tersirat dibalik ujaran-ujaran dan gambar yang ada dalam Kartun Editorial Clekit. Kartun Editorial yang diteliti merupakan kartun yang bertema Pemilu 2014. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pesan-pesan dan kritikan bagi permasalahan Pemilu 2014 dalam Kartun Editorial Clekit diungkapkan lewat implikatur konvensional dan implikatur konversasional serta permainan tanda pada gambar. Implikatur dalam Kartun Editorial Clekit dapat dijelaskan melalui pemerian implikatur konvensional yang muncul dari ujaran-ujaran yang disampaikan tokoh Clekit. Sementara, implikatur

konversasional digunakan untuk memperhalus sindiran atau kritikan. Makna Ikon, Indeks, dan Simbol yang muncul memperkuat implikatur yang ada.

Penelitian terdahulu yang terakhir membahas tentang Pembuktian Keberadaan Kritik Sosial dalam Kartun pada Surat Kabar Jawa Pos Clekit. Oleh Victor Marulitua L. Tobing (Laporan Penelitian) Universitas Dr. Soetomo Surabaya, 2011. Kartun pada surat kabar bukan hanya sekedar melengkapi isi surat kabar dan sebagai hiburan semata, tapi juga dapat memberi informasi dan tambahan pengetahuan bagi masyarakat. Kartun dapat membangun masyarakat melalui pesan sosial yang dikemas secara kreatif dengan pendekatan simbolis. Tujuan penelitian ini untuk memastikan bahwa makna kartun terhadap berita mengenai kasus korupsi sebagaimana terdapat dalam gambar kartun “clekit” di harian Jawa Pos khususnya edisi Juni 2011. Kartun clekit yang terbit di Jawa Pos edisi 7 Juni 2011 tentang keberadaan Mister A dan misterinya, sedangkan Kartun clekit yang terbit di Jawa Pos edisi 9 Juni 2011 adalah sudut pandang seorang sosok yang bijak. Dari kedua edisi tersebut mempunyai pesan sosial yang berbeda pada setiap gambar kartun yang ditampilkan.

Ketiganya membahas permasalahan yang terjawab dengan menggunakan pendekatan semiotika model Charles Sanders Peirce, dan berusaha mengungkap pesan dan kritik sosial pada gambar-gambar kartun yang ada pada media surat kabar. Dari ketiga penelitian terdahulu di atas, penelitian ini mencoba mengungkapkan bagaimana kartun hadir dalam berbagai media massa maupun media sosial saat ini. Salah satu munculnya kartun bertujuan untuk memberikan kritik sosial terhadap berbagai masalah yang ada di tengah-tengah masyarakat, entah masalah sosial, ekonomi, politik, lingkungan, budaya dan lain sebagainya.

Kehadiran kartun secara universal telah menjadi alat kontrol yang aktivitasnya cukup berarti di saat saluran kritik lainnya tidak dapat menjalankan fungsinya. Dengan kemampuan visualnya kartun mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya, sehingga mampu menembus berbagai tingkat sosial masyarakat, mulai dari yang buta huruf sampai masyarakat yang bersifat kritis. Penggunaan kata-kata pada kartun cenderung sedikit yang kemudian membuka pemaknaan yang lebih luas, dan semakin banyak interpretasi.

Adapun fungsi dari ketiga penelitian terdahulu diatas adalah sebagai acuan dan sumber referensi bagi penelitian ini. Referensi dimaksudkan untuk memberikan informasi tentang pembahasan gambar-gambar kartun yang mengandung kritik sosial pada sebuah media. Sehingga peneliti bisa memperkaya tambahan literatur yang bisa digunakan dalam mengkaji yang melihat bagaimana proses kognitif yang terjadi dan seperti apa pengaruh dari teknologi informasi dan komunikasi pada pengguna media sosial LINE khususnya adders akun LINE@ *Open Your Mind* menurut teori sosial komunikasi massa dari John B. Thompson. Selain itu, penelitian terdahulu bisa membantu peneliti untuk mengkaji penelitiannya lebih dalam bahwa hadirnya kartun pada berbagai media massa tidak hanya sekedar untuk hiburan atau pelengkap isi media massa. Melainkan lebih dalam lagi yaitu sebagai kritik sosial dan menjadi alat kontrol. Dan pendekatan semiotika dari beberapa penelitian terdahulu bisa membantu memperkaya pemahaman teori peneliti dalam melihat pesan yang terkandung dalam setiap tanda yang ada pada gambar.

Keterbaruan dari penelitian ini adalah dimana peneliti ingin mengungkap lebih jauh seperti apa *setting* sosial yang sengaja dibangun oleh pemilik akun *Open*

Your Mind dalam memunculkan gambar kartun tersebut. Selanjutnya peneliti tidak hanya memetakan bagaimana tanda-tanda yang ada pada gambar kartun tersebut. Melainkan berusaha mengungkap bagaimana proses kognitif yang terjadi pada adders setelah melihat gambar tersebut. Dan selanjutnya melihat pengaruh dari teknologi informasi dan komunikasi pada pengguna media sosial LINE khususnya adders akun LINE@ *Open Your Mind* menurut teori sosial komunikasi massa dari John B. Thompson.

2.2 Dasar Teoritis

2.2.1 Teori Komunikasi Massa (John B. Thompson)

Produksi dan sirkulasi bentuk-bentuk simbol yang terjadi di masyarakat modern tidak dapat dipisahkan dari kegiatan industri media. Peran institusi media sangat fundamental, dan produksinya menjadi hal yang terus mengalir dalam kehidupan sehari-hari (Thompson, 2004: 253). Saat ini sulit membayangkan apa yang akan terjadi dalam hidup ini tanpa ada buku dan surat kabar, tanpa radio dan televisi, tanpa internet dan *smartphone*.

Industri media tidak hanya memainkan peran yang fundamental. Muncul dan berkembangnya industri tersebut merupakan proses sejarah yang disertai munculnya masyarakat modern. Asal-usul komunikasi massa dapat dilacak ke belakang pada akhir abad lima belas, ketika teknik yang diasosiasikan dengan mesin cetak Gutenberg digunakan oleh berbagai lembaga di pusat perdagangan utama di Eropa dan digunakan untuk tujuan penggandaan manuskrip dan teks (Thompson, 2004: 254).

Inilah awal mula dari serangkaian perkembangan yang sejak abad enam belas hingga saat ini telah merubah secara radikal bagaimana bentuk-bentuk simbol itu diproduksi, ditransmisikan, dan diterima oleh individu dalam konteks kehidupan sehari-hari. Yaitu serangkaian perkembangan yang mendasari apa yang disebut dengan mediasi kebudayaan modern. Sebuah proses kerjasama antara industri kapitalis dengan formasi sistem negara dunia pertama.

John B. Thompson membedakan empat dimensi dampak dari media terhadap interaksi sosial tersebut:

1. Interaksi melampaui ruang dan waktu

Media teknik memungkinkan melakukan interaksi dengan orang lain melampaui jarak ruang dan waktu, sekalipun sifat interaksi yang termediasi secara signifikan berbeda dari jenis interaksi yang berada dalam situasi berhadap-hadapan. Media komunikasi massa meluaskan penyediaan bentuk-bentuk simbol dalam ruang dan waktu, hal itu terjadi dalam kondisi yang memungkinkan munculnya jenis interaksi termediasi tertentu antara produser dan orang yang menerimanya. Karena itu komunikasi massa membentuk perubahan fundamental antara produksi dan resepsi bentuk-bentuk simbol, ia memungkinkan jenis interaksi tertentu melalui ruang dan waktu yang dapat digambarkan dengan kuasi-interaksi termediasi (Wohl, 1959: 215-229).

2. Tindakan berjarak

Adanya media teknik memungkinkan individu melakukan komunikasi dengan cara yang baru dan efektif, dan individu mulai merubah

perilaku komunikasinya untuk menyesuaikan dengan kesempatan yang ditawarkan oleh adanya penyebaran media teknik. Telepon memperluas rangkaian relasi yang dapat dibentuk dan dipertahankan dalam jangkauan ruang dan waktu sekalipun tidak dilakukan pertemuan fisik. Tapi pembentukan ruang dan waktu dalam interaksi yang dimediasi oleh telepon juga dapat membatasi relasi yang terbentuk melalui interaksi tersebut (Thompson, 2004: 346-347).

3. Tindakan merespons orang lain yang berjarak

Sebagaimana media teknik yang memungkinkan individu yang bertindak untuk orang lain yang berjarak jauh, demikian juga ia dapat menciptakan kesempatan baru bagi individu untuk merespon orang lain yang spatio-temporalnya jauh. Dengan perkembangan komunikasi massa, sifat dan lingkup tindakan responsif sangat meningkat dan agak kurang menentu. Sangat meningkat dalam artian bahwa terdapat banyak individu yang dapat bertindak merespon orang lain yang berjarak. Kini suatu pesan dapat diterima oleh audiens yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan orang, menyebar melewati kesatuan konteks ruang dan waktu yang berbeda, dan individu-individu tersebut dapat bertindak, dengan satu dan lain cara, dalam merespon pesan yang mereka terima (Thompson, 2004: 350-351).

4. Pengaturan kegiatan penerimaan masyarakat.

Penyebaran media teknik berdampak pada aksi dan interaksi dalam beberapa hal, ia membangun konteks yang baru dan bentuk-bentuk interaksi

yang di situ individu secara rutin terlibat dalam proses penerimaan dan pengambilan pesan media. Aktivitas penerimaan pesan media diatur secara sosial, ruang dan waktu, dan pengaturan aktivitas penerimaan secara tipikal dan kompleks silang menyilang dengan aspek rutinitas kehidupan sehari-hari (Thompson, 2004: 353).

Dengan menjadikan pesan tersedia bagi audiens yang tersebar luas dalam ruang dan waktu, maka penyebaran media teknik komunikasi massa juga mengarah pada pembentukan kembali batas antara kehidupan publik dan kehidupan privat. Kehidupan privat dapat dirubah menjadi peristiwa publik ketika dipublikasikan melalui media massa, dan peristiwa publik dapat dialami dalam setting privat, seperti peristiwa hubungan antar negara yang diakses secara pribadi di rumah, serta batas antara kedua domain tersebut, berubah dengan cara tertentu karena adanya perkembangan komunikasi massa (Thompson, 2004: 357).

Thompson berpendapat bahwa perkembangan komunikasi massa telah merubah sifat dan pengalaman kepublikan dunia modern. Dengan memisahkan kepublikan dari lokal bersama, ia telah membuat banyak peristiwa lebih bersifat publik (lebih dapat dilihat) dan menjadikan kepublikannya lebih dapat diakses oleh banyak orang.

Implementasi teori dalam penelitian ini bagaimana media massa mampu mempengaruhi masyarakat dalam aktivitas sosialnya, kemudian melihat bagaimana pengaruh teknologi informasi dan komunikasi yang sangat kuat sehingga masyarakat tidak bisa melakukan kegiatan sehari-hari tanpa media massa.

2.2.2 Teori Determinisme Teknologi (Marshall McLuhan)

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy : The Making of Typographic Man*. Dasar teori ini adalah bahwa perubahan berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia. Inti determinisme teori yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia.

Di mana menurut McLuhan, budaya kita dibentuk dari bagaimana cara kita berkomunikasi. Pertama, penemuan dalam teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. Kedua, perubahan didalam jenis – jenis komunikasi akhirnya membentuk kehidupan manusia. Ketiga, peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri ”(Nurudin, 2007:184 - 187).

Teori komunikasi Technological Determinism dari Marshall Mc Luhan merupakan penggambaran lain dari proses perkembangan dimaksud. Mc Luhan (Little John, 1996: 341-347) membagi periodisasi perkembangan komunikasi menjadi empat bagian, yaitu:

1. *Tribal Age* : pada era purba atau era suku zaman dahulu, manusia hanya mengandalkan indera pendengaran dalam berkomunikasi. Komunikasi pada era itu hanya mendasarkan diri pada narasi, cerita, dongeng tuturan, dan sejenisnya. Jadi, telinga adalah “raja” ketika itu, “*hearing is believing*”, dan kemampuan visual manusia belum banyak diandalkan dalam komunikaskomunikasi terjadi

dimana mendengar, bersentuhan, merasa dan membaui lebih dominan dibandingkan indera penglihatan. Komunikasi yang terjadi pada masyarakat yang primitif ini diklaim Mc Luhan (1967: 50) lebih kompleks diakibatkan stimulasi yang diterima mereka lebih mengutamakan pendengaran dibandingkan visualisasi.

2. *Literate Age* : dalam periode ini alfabet menjadi bagian utama dalam perkembangan komunikasi manusia. Semenjak ditemukannya alfabet atau huruf, maka cara manusia berkomunikasi banyak berubah. Indera penglihatan kemudian menjadi dominan di era ini, mengalahkan indera pendengaran. Manusia berkomunikasi tidak lagi mengandalkan tuturan, tapi lebih kepada tulisan.
3. *Print Age* : penemuan mesin cetak oleh Gutenberg mengakibatkan kemajuan dibidang (media) komunikasi manusia. Sejak ditemukannya mesin cetak menjadikan alfabet semakin menyebarluas ke penjuru dunia. Kekuatan kata-kata melalui mesin cetak tersebut semakin merajalela. Kehadiran mesin cetak, dan kemudian media cetak, menjadikan manusia lebih bebas lagi untuk berkomunikasi.
4. *Electronic Age* : era ini juga diawali oleh munculnya telegram sederhana pertama oleh Samuel Morse yang memicu produk-produk komunikasi yang berbasis elektronik dan komputerisasi secara lebih mengejutkan menandai ditemukannya berbagai macam teknologi komunikasi. Telegram, telepon, radio, film, televisi, VCR, fax, komputer, dan internet. Kecanggihan teknologi komunikasi ini memberikan kemudahan tersendiri bagi proses komunikasi manusia. Bahkan dalam kondisi yang tertentu Mc Luhan mengklaim bahwa

periode elektronika ini merupakan periode yang paling hebat dari perkembangan komunikasi manusia, menggantikan periode sebelumnya. “... *the power of the printed word is over. The age of print.....had its obituary tapped out by the telegraph.*” Dan akan terus berkembang dengan inovasi-inovasi yang lebih maju. Manusia kemudian menjadi hidup di dalam apa yang disebut sebagai “global village”. Media massa pada era ini mampu membawa manusia mampu untuk bersentuhan dengan manusia yang lainnya, kapan saja, di mana saja, seketika itu juga.

McLuhan mengatakan bahwa pengaruh teknologi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu, *hard determinism* dan *soft determinism*. *Hard determinism* melihat perkembangan teknologi melalui kehidupan sosial. Mereka mengatakan bahwa teknologi menciptakan kekuatan yang powerful untuk mengatur aktifitas sosial dan makna dari sosial tersebut. Sedangkan *soft determinism* melihat hubungan antara teknologi dengan kehidupan sosial lebih pasif.

Kehadiran teknologi tak pelak memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Menurut McLuhan, teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat karena masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi, dan tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi. Ia melihat media berperan menciptakan dan mengelola budaya. Istilah *technological determinism* menunjukkan pemikiran McLuhan bahwa teknologi berpengaruh sangat besar dalam masyarakat atau dengan kata lain kehidupan manusia ditentukan oleh teknologi (Morissan 2013 : 486).

Implementasi teori dalam penelitian ini berada di tahap *electronic age* dimana teknologi pada media sosial khususnya LINE mempengaruhi kehidupan masyarakat. Dimana sejak adanya media sosial, hampir setiap lapisan masyarakat turut berpartisipasi dalam meramaikan berbagai macam unggahan di media sosial. Bahkan media sosial tidak hanya berdampak memudahkan komunikasi semata. Lebih dari hal itu, media sosial mampu mempengaruhi cara berpikir dan bertindak masyarakat. Secara umum, masyarakat mudah terpengaruh atas berbagai unggahan yang ada di media sosial khususnya LINE. Para pengguna LINE sedikit banyak terpengaruh dalam berbagai berita yang disajikan, sehingga mempengaruhi mereka berpikir akan suatu hal. Selain itu, unggahan-unggahan yang diunggah di media LINE, seperti berbagai gambar menjadikan pengguna media LINE menjadi terpengaruh dan ingin bertindak selayaknya orang lain.

Sehingga dalam penelitian ini, melihat lebih jauh bagaimana unggahan gambar kartun yang diunggah mampu mempengaruhi cara berpikir maupun bertindak dari adders yang melihat gambar berisi kritik sosial tersebut. Dan seberapa besar pengaruh dari media sosial LINE dalam mempengaruhi penggunaannya dengan berbagai konten yang dimilikinya.

Selain itu, pada penelitian ini termasuk pada *hard determinism*. Karena pengaruh dari media sosial sangat besar terhadap individu hingga tatanan sosial masyarakat. Dari berbagai pertimbangan peneliti memilih teori determinisme teknologi dari McLuhan yang dianggap dapat memetakan rumusan masalah yang diangkat oleh peneliti. Tentang bagaimana struktur berpikir adders terbangun setelah melihat gambar kartun yang diunggah oleh akun *Open Your Mind* dan

bagaimana cara pandang dan perubahan sosial yang terjadi setelah adders melihat gambar kartun yang berisi kritik sosial tersebut.

2.3 Definisi Konseptual

2.3.1 Media Sosial sebagai bentuk Media Baru (New Media)

Media baru telah muncul sebagai hasil dari inovasi teknologi yang semakin berkembang. Media baru memiliki sifat multi arah dan penggunaannya tidak terbatas. Media baru memiliki bentuk dan konten yang sangat beragam yang mengarah pada digitalisasi dan penggunaan internet sebagai media komunikasi. Penggunaan dari media baru ini tidak memiliki batasan yang jelas antara privat dan publik karena ruang lingkupnya sangat luas. Pengguna dari media baru ini dapat bertukar informasi dan berkomunikasi secara lintas batas dan fisik (McQuail, 2011: 314-317).

Denis McQuail dalam buku *Teori Komunikasi Massa* (2011) menjelaskan, karakteristik media baru yaitu:

1. Kekuatan komunikator untuk mempersuasi dan memberikan informasi secara selektif telah banyak berkurang oleh ketidakmampuan menjangkau pengguna yang luas dan tidak terikat
2. Aksesnya terhadap pengguna individu sebagai penerima maupun pengirim pesan tidak dibatasi oleh kelompok sosial dan lingkungan mereka serta kemampuan fisik seseorang. Mereka dapat masuk ke dalam kelompok dan komunitas baru lintas ruang.
3. Kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka

4. Individu dapat memberikan umpan balik terhadap pertukaran informasi dalam dunia sosial

Beberapa karakteristik media baru seperti diatas yang membedakan dengan media lama (*old media*). Media lama (*old media*) mempunyai karakteristik sendiri yaitu kontrol berada di tangan pemilik, iklan disajikan untuk semua orang, ukuran produknya sama, diterbitkan dan didistribusikan sekali, serta penjualan yang fokus pada *brand awareness*. Sedang karakteristik media baru adalah kendali ada di konsumen, hanya terbit sekali namun didistribusikan berkali-kali, serta fokus penjualan pada preferensi dan daya beli. Perlahan-lahan media lama mulai ditinggalkan seiring dengan kemajuan teknologi.

Saat ini, perkembangan media baru telah didukung dengan adanya jaringan internet dimana dengan internet manusia dapat menyampaikan berbagai macam informasi dengan menggunakan sistem tanpa batas. Salah satu kecanggihan dari perkembangan media ditandai dengan munculnya mmedia digital sebagai sebuah bentuk media komunikasi yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video menggunakan teknologi komputer. Komunikasi digital ini telah menjadi faktor terbesar dalam pertumbuhan media massa pada saat ini. (Biagi, 2010: 231). Seperti munculnya berbagai media sosial yang ada saat ini. Media sosial memiliki fungsi untuk menerbitkan konten-konten digital yang kreatif, menyediakan dan memiliki fitur online yang realtime dan penggunaanya dapat melakukan perubahan-perubahan sesuai dengan keinginannya. Media sosial merupakan media yang bersifat user generated media sehingga proses produksi, distribusi serta konsumsi pesan dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

Dari berbagai definisi tentang media baru, media sosial termasuk dalam media baru karena mempunyai karakteristik serupa dengan media baru. Akan tetapi media sosial sendiri juga mempunyai definisi yang peneliti ambil dari literatur penelitian Meike dan Young (2012) yang mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan (Fuchs, 2014: 36).

Selain itu media sosial sendiri disebutkan sebagai medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2016: 11).

Media sosial sendiri saat ini tersebar dalam berbagai jenis seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *WhatsApp*, *LINE*, *Blackberry Messangers*, *Path*, *Snapchat* dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti ingin lebih memfokuskan pada jenis media sosial dalam kategori aplikasi yang berbasis chat atau *instan messangers* yaitu *LINE*.

Media baru sudah menguasai pemasaran. Hampir setiap golongan masyarakat sudah tidak asing lagi dengan keberadaan media sosial. Media sosial sendiri sudah tidak bisa dijauhkan dari kehidupan masyarakat khususnya remaja. Sayangnya kemudahan yang diberikan media sosial tidak sekedar untuk berkomunikasi semata melainkan lebih jauh lagi seperti saling berbagi gambar, audio, video dan teks. Sehingga dampak positif dan negatif yang muncul bersamaan dengan adanya media sosial tidak bisa dibilang sedikit. Berbagai macam masalah

sosial pun timbul dari pengguna media sosial yang kurang bijak dalam menanggapi berbagai unggahan pengguna lain.

2.3.2 Media Sosial LINE

Pada saat ini media sosial yang bernama *LINE* menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan oleh hampir seluruh orang di dunia. Berdasarkan situs resmi yang dimiliki oleh LINE (<http://line.me/en/>), LINE difungsikan kepada penggunanya untuk dapat melakukan aktifitas seperti mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, panggilan video dan fitur lainnya dengan menggunakan jaringan internet. Aplikasi yang dibuat di negara Jepang ini adalah salah satu aplikasi chat yang banyak digunakan karena LINE dikenal sebagai aplikasi yang cepat dan ringan yang dimana hal ini membuat LINE menjadi aplikasi tidak berbayar nomor satu di berbagai negara, khususnya di wilayah Asia Tenggara (Jain, Sahu, & Tomar, 2015).

LINE merupakan salah satu aplikasi chat terbesar di Indonesia, hal ini dilansir oleh salah satu situs berita online (Banjarmasih Tribun News, 2015) bahwa dari hasil wawancara yang dilakukan oleh Setsu Michiko selaku *Global Public Relation (Team) Marketing Communication Department* Korporasi LINE di Jepang mengatakan bahwa dari sebanyak 220 juta pengguna aktif. Sementara pengguna di Indonesia mencapai lebih dari 90 juta. Hal itu menjadikan Indonesia masuk ke dalam daftar empat negara dengan jumlah pengguna terbesar di tahun 2016 (Riadi, 2016).

LINE memperkenalkan fitur-fitur yang dimiliki oleh LINE dalam situs resminya, dimana fitur-fitur tersebut dapat mempermudah pengguna LINE untuk

dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Fitur-fitur yang dimiliki LINE antara lain :

1. *Chat*
2. *Free Call*
3. *Video Call*
4. *Sticker*
5. *Send File*
6. *Official Account*
7. *Timeline*
8. *Keep*
9. *Add Friends*
10. *LINE Jobs*

Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada *official account* yang dapat diikuti oleh pengguna lain untuk mendapatkan informasi tertentu sesuai akun yang diikuti.

Di lain sisi media sosial mempunyai fungsi penyebaran (*sharing*) yaitu media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi mulai dari dokumen, video, audio, teks, gambar dan sebagainya (Nasrullah, 2016: 44). Dari definisi media *sharing*, LINE termasuk berada di dalamnya karena berbagai fitur yang dimiliki LINE mempunyai fungsi untuk menyebarkan informasi secara personal maupun publik mulai dari teks, gambar, maupun video.

LINE menjadi salah satu media sosial yang paling digemari di kalangan berbagai masyarakat. Khususnya remaja di Indonesia, karena berbagai fitur yang ada di LINE dianggap lengkap dan bisa memnudahkan komunikasi antar

penggunanya. LINE, selain menjadi media sosial yang mengusung *instan messangers* yang memudahkan komunikasi, dan media hiburan LINE juga sebagai salah satu media penyebaran berbagai bentuk file seperti gambar, video, audio, dan teks. Akan tetapi kemudahan dalam menyebarkan berbagai file, menjadikan pengguna tidak bertanggung jawab muncul untuk menyebarkan berbagai berita hoax. Sehingga berbagai masalah pun muncul dengan adanya berita-berita hoax yang tersebar.

Selain kemudahannya dalam menyebarkan berbagai file, LINE dilengkapi dengan kolom komentar. Sehingga para penggunanya lebih mudah memberikan komentar pada setiap unggahan dari pengguna lain. Akan tetapi kolom komentar dalam fitur LINE banyak disalahkan oleh penggunanya. Karena banyaknya pengguna yang tidak bijak dalam memberikan komentar pada berbagai unggahan yang mereka lihat.

2.3.3 LINE@ Open Your Mind

LINE sendiri juga mempunyai salah satu fitur yang sudah disebutkan diatas yaitu berupa *Official Account* atau bisa disebut dengan OA. *Official Account* sendiri adalah akun dari LINE yang tidak membawa nama personal. Melainkan akun-akun yang mewakili suatu hal tertentu seperti akun politik, akun humor, akun selebriti, akun musik, akun film dan sebagainya. Akun-akun ini lahir dari perkembangan media sosial LINE sendiri kemudian dikembangkan lagi menjadi LINE@. LINE@ yang mempunyai spesifik hanya mengelola Official Akun yang sudah terdaftar di LINE@ dan pengoperasiannya. Awalnya LINE@ ini dibentuk oleh LINE sebagai upaya untuk memberikan kelebihan pada pengguna bisnis untuk mempromosikan produknya. Akan tetapi, semakin berjalannya LINE@ bergeser penggunaannya

sebagai salah satu media yang membantu menyebarluaskan berita, gambar maupun video (Riadi, 2016).

Salah satu *Official Account* yang cukup menarik bagi peneliti adalah akun *Open Your Mind*. Karena akun ini lebih banyak membagikan gambar-gambar tentang fenomena sosial dalam bentuk karikatur, kartun dan sebagainya. Akun ini sudah memiliki sebanyak 115, 000 lebih *adders*. Pada akun *Open Your Mind* sendiri, menurut *owner* (pemilik akun) dan admin (pengelola akun) dalam seminggu bisa lebih dari 1000 *adders* yang tertarik untuk menambahkan akun ini pada konten pertemanan mereka. *Open Your Mind* seringkali mengunggah gambar-gambar yang berisi pesan sosial di dalamnya. Akun ini biasanya membagikan gambar yang memiliki nilai kritis tinggi untuk disadari oleh para *adders*nya. Seperti nama pada akun ini sendiri *Open Your Mind*, akun ini memang memberikan tantangan tersendiri kepada para *adders*nya untuk membuka pemikiran mereka terhadap suatu hal yang digambarkan.

Sehingga dari gambar-gambar yang dibagikan oleh akun *Open Your Mind* ini menarik perhatian peneliti untuk melihat lebih jauh bagaimana struktur yang terbangun pada *adders* dan bagaimana cara pandang dan perubahan sosial yang terjadi setelah *adders* memahami gambar kartun yang menggambarkan isu sosial tersebut.

2.3.1 Gambar

Fenomena gambar (mass image atau generalized image) hingga kini masih menjadi perhatian. Jika fungsi bahasa adalah representatif (fungsi menghadirkan), munculnya gambar harus mendapatkan perhatian yang serius karena gambar

mempunyai kemampuan representatif yang sempurna (Sunardi, 2002 : 156). Gambar mempunyai peranan yang tidak kalah penting, karena dapat membangkitkan emosional terhadap orang yang melihatnya. Salah satu citra baik yang melekat pada sebuah gambar, yaitu dapat memaparkan seribu bahasa. Sebenarnya, dengan gambar saja sudah bisa menjelaskan dan tidak perlu memberikan keterangan yang merepresentasikan dari gambar tersebut (Vera, 2014 : 64).

Kelebihan gambar sendiri tidak hanya sebagai gambaran nyata dari suatu realitas, tetapi juga sebagai alat pembawa daya tarik emosional. Gambar dapat digunakan sebagai simbol dan membangun argumentasi retorik. Adanya elemen visual pada gambar mampu merepresentasikan konsep, abstraksi, aksi, metafora dan keterangan, semua digabungkan dalam argumen kompleks (Severin & Tankard, 2007).

Pada setiap gambar yang dibuat pastinya sang pembuat gambar ingin menyampaikan pesan melalui media gambar. Pendapat ini diperkuat oleh Hobbs (1980: 3) yang menurutnya gambar bisa berkomunikasi, bahkan seringkali pesan yang disampaikan oleh gambar lebih efektif dibandingkan dengan kata-kata atau bentuk teks panjang. Bahkan ada yang menyebutkan bahwa gambar terlahir sebelum kata-kata, akan tetapi orang dikonstruksi bahwa membaca kata-kata lebih bernilai dibandingkan membaca gambar (Lester, 2011: 412). Maka dari itu tidak banyak orang bisa memahami isi dari sebuah gambar, padahal gambar juga salah satu bentuk dari komunikasi secara visual.

2.3.2 Kartun sebagai Media Kritik Sosial

Kartun adalah gambar yang berisi sindiran, kritikan, cerita jenaka, atau humor yang digambar dalam satu panel (Della, 2016). Selain itu kartun adalah salah satu wujud ekspresi seni yang bermaksud melucu, menyindir, mengkritik (Irwanto, 1995: 65). Sedangkan menurut Pramudya Desty, Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang di desain untuk memengaruhi opini masyarakat. Namun, ada juga kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum seperti halnya yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran terutama dalam menjelaskan rangkain isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna (2014).

Selain itu kartun memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

1. Kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan.
2. Ciri khas kartun menggunakan karikatur, sindiran yang dilebih-lebihkan, sebagai perlambang humor pilihan.
3. Kekuatan kartun untuk memengaruhi pendapat umum terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isunya, dan perhatian yang sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar yang mengandung humor.
4. Kartun merupakan sumber informasi yang dicernakan melalui dampak visual yang kuat.

Jika banyak orang lebih memilih menuangkan gagasannya menjadi bentuk tulisan, ternyata menuangkan gagasan menjadi gambar-gambar kartun lebih efektif.

Kartun menjadi suatu alternatif pilihan ketika sebagian masyarakat Indonesia lebih mudah menyerap informasi lewat media visual daripada teks, akibat masih rendahnya minat dan budaya baca di masyarakat. Dalam situasi seperti ini, kartun atau alat visual lainnya dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan pesan tentang berbagai tema termasuk lingkungan.

Alam pikiran manusia cenderung lebih menganalisa situasi yang disajikan dengan cara yang lucu dan menarik dibandingkan dengan cara yang datar, teks sederhana, dan itulah kelebihan kartun. Jika dibanding membaca ratusan kata dalam bentuk teks, kesan gambar kritis lebih menarik untuk media penyampai pesan. medium gambar merupakan media yang paling sederhana namun mempunyai kelebihan dibandingkan dengan medium lainnya. Komposisi warna yang tepat penekanan pada konsep dan ide, serta pesan sari gambar akan dapat terwakili (Vera, 2014 : 64).

Gambar kartun mengandung ke dalam ekspresi, gagasan, yang merupakan hasil berpikir yang berhubungan dengan suatu konsep. Meskipun, gambar kartun masih seringkali hanya dianggap sebagai ikon untuk mempresentasikan suatu hal, bukan suatu yang terlahir dari proses berpikir sebagai sebuah representasi pengalaman ataupun realitas sosial yang terjadi (Suwasono, 2009: 87).

Seperti gambar kartun yang diunggah oleh akun *Open Your Mind* menjadi salah satu daya tarik yang cukup diminati banyak pengguna akun LINE lebih dari 115.000. Gambar kartun yang diunggah tidak hanya berkisar pada hiburan semata, akan tetapi lebih pada penyampai kritik sosial pada masalah yang sedang terjadi di

tengah-tengah masyarakat. Akan tetapi banyak pengguna yang tidak paham terhadap isi pesan yang terkandung dalam gambar kartun tersebut. Sehingga dalam satu unggahan memunculkan berbagai komentar yang terkadang tidak sesuai dengan yang dimaksud oleh pengunggah gambar atau admin dari akun *Open Your Mind* tersebut.

2.4 Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan bagaimana pengaruh globalisasi membuat berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin modern dan canggih. Sehingga perkembangan teknologi tersebut memunculkan berbagai media baru salah satunya adalah sosial media. Munculnya sosial media menjadikan para pengguna media sosial masuk pada jaman kecanggihan teknologi atau era digital (*Net Generation*). Dimana hampir setiap pengguna media sosial khususnya di kalangan anak muda tidak bisa jauh dari telepon genggam. Selain itu *net generation* tidak ingin ketinggalan dalam hal apapun yang ada di sosial media.

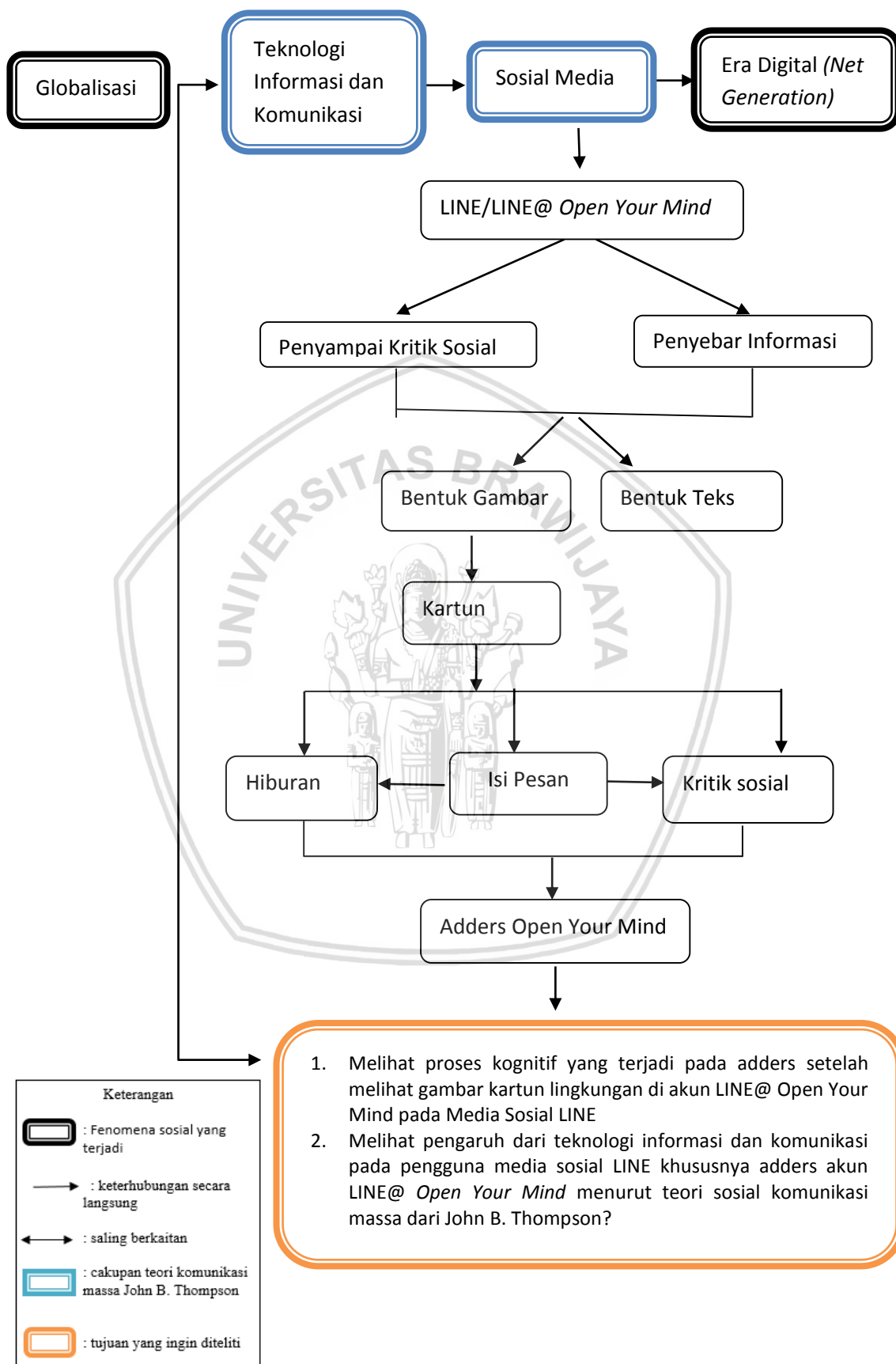
Salah satu sosial media yang paling banyak digunakan di kalangan anak muda, khususnya di negara Indonesia adalah LINE. LINE adalah salah satu media sosial yang menawarkan berbagai fitur salah satu fitur utamanya adalah *instan messangers*. Selain berbasis IM atau media untuk berkirim pesan, LINE mempunyai fitur untuk membuat *Official Account* (OA) bagi penggunanya. Pengguna LINE juga dapat mengikuti OA sesuai kategori yang mereka inginkan untuk mendapatkan informasi terbaru dari akun tersebut. Salah satu akun kreatif di LINE adalah akun LINE@ *Open Your Mind* dimana akun ini berisi tentang berbagai

gambar-gambar kartun kritik sosial seperti mengangkat isu lingkungan, ekonomi, politik, pendidikan dan sebagainya.

Adanya LINE menjadi salah satu media yang mampu menyebarkan informasi, selain itu juga sebagai penyampai kritik sosial maupun diskursus-diskursus dari gagasan individu maupun kelompok tertentu. Akun *Open Your Mind* sendiri lebih menekankan pada penyampaian kritik sosial terhadap isu lingkungan dalam bentuk kartun. Kartun yang dibuat sengaja menggambarkan isu-isu dan realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Seperti keadilan hukum, penguasaan lahan oleh kaum borjuis, rusaknya lingkungan karena berbagai faktor dan berbagai isu sosial lainnya.

Karena kartun dianggap lebih ekspresif dan praktis jika dibandingkan dengan teks. Akan tetapi tidak semua masyarakat bisa memahami gambar kartun tersebut. Sehingga masih isi pesan dari sebuah gambar kartun masih banyak dipertanyakan, sebagai hiburan semata atukah mampu membangun kritik sosial. Sehingga teori semiotik dari Charles Sander Peirce dianggap bisa menerjemahkan isi pesan pada gambar tersebut sehingga peneliti bisa melihat bagaimana struktur yang terbangun di masyarakat setelah melihat gambar kartun tersebut. Dan bagaimana cara pandang dan perubahan sosial yang terjadi setelah memahami isi kartun tersebut.

Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna dari suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri (Purnomo, 2008: 78). Metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif sendiri berusaha memecahkan masalah berdasarkan data-data yang ada, yakni dengan menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikan data (Narbuku, 1997: 44). Dan menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Alasan peneliti memilih kualitatif deskriptif karena penelitian deskriptif bisa digunakan untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diteliti (Nazir, 1988). Sehingga peneliti bisa menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variable yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh teknologi terhadap cara berpikir dan tindakan masyarakat melalui gambar kartun sosial yang diunggah melalui media sosial LINE dan menganalisis kritik yang disampaikan dalam gambar kartun tersebut. Maka penelitian ini mengutamakan pemahaman dan

penafsiran makna pada gambar kartun yang diunggah. Faktor tersebut menjadikan pertimbangan bahwa penelitian kualitatif paling sesuai digunakan dalam penelitian ini dibandingkan jenis penelitian lainnya.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotika sendiri secara umum didefinisikan sebagai studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika karena penelitian ini memiliki keterkaitan antara gambar kartun yang diunggah dengan pola perilaku dan pola pikir masyarakat.

Dalam semiotika, tanda dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu ikon, indeks, dan simbol. *Ikon* adalah tanda yang menyerupai objeknya, tanda itu terlihat ataupun terdengar menyerupai objek. *Indeks* adalah adanya hubungan langsung antara tanda dan objeknya, keduanya saling terkait. Sedangkan *simbol* tidak ada hubungan atau kemiripan antara tanda dan objeknya, sebuah simbol dikomunikasikan hanya karena manusia sepakat simbol itu menunjukkan sesuatu.

Semiotika Charles Sanders Peirce mempunyai tiga unsur yaitu representamen, objek dan interpretan dalam segitiga semiotiknya (Hoed, 2014: 8). Tujuan dari analisis semiotik adalah upaya untuk menemukan makna tanda yang tersembunyi dibalik sebuah tanda. Dalam penerapannya metode semiotik ini menghendaki pengamatan secara menyeluruh dari teks dan gambar (Sobur, 2009: 148).

Analisis semiotik berupaya menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda. Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual

dan bergantung pada pengguna tanda tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berada (Kriyantono, 2009: 264). Karena menurut Peirce ketika semua bentuk komunikasi adalah tanda, maka dunia ini penuh dengan tanda. Ketika individu berkomunikasi, maka ia menciptakan tanda sekaligus makna. Termasuk di dalam gambar kartun yang ingin diteliti. Sehingga pendekatan semiotik dari Peirce dianggap mampu menterjemahkan pesan-pesan yang ada pada gambar kartun di akun *Open Your Mind*.

3.2 Teknik Penentuan Informan

Dalam penelitian ini, peneliti memilih teknik penentuan informan secara *purposive*. Hal ini bertujuan agar informasi dapat diperoleh secara maksimal karena didapatkan dari orang yang mempunyai pengetahuan dan kompetensi tentang subjek penelitian. Penentuan informan tidak hanya meliputi keputusan-keputusan tentang orang-orang mana saja yang akan diwawancarai, tetapi juga mengenai latar, peristiwa, dan proses-proses sosial (Miles, 1992:4 47). Hal ini menunjukkan bahwa status informan status informan ditentukan sebagai informan kunci informan utama, maupun informan pendukung berdasarkan tinggi rendahnya keterlibatan, informan dengan subjek penelitian, dilihat dari latar, peristiwa dan proses sosial yang dilakukan oleh informan tersebut.

Informan utama dalam penelitian ini adalah Ardian Panca sebagai *owner* (pemilik) akun LINE@ *Open Your Mind*. Alasan peneliti memilih Ardian karena Ardian adalah pencetus ide untuk mengunggah gambar kartun ke dalam media sosial. Selanjutnya informan utama adalah Tim Admin yang mengelola akun *Open Your Mind*. Yang menjadi alasan peneliti memilih tim admin karena admin

mempunyai keterlibatan langsung dalam melihat tanggapan para *adders* melalui *emoticon* maupun berdasarkan komentar atas gambar kartun yang mereka unggah. Selain itu, peneliti juga mencari informasi dari informan pendukung, yaitu informan yang tidak terlibat langsung dengan subjek penelitian, namun memiliki pengetahuan dan pendapat tertentu mengenai gambar kartun. Peneliti memilih mahasiswa yang mendalami bidang pembuatan kartun.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus kajian dari penelitian ini agar penelitian tidak bias dan menimbulkan masalah baru maka difokuskan pada:

1. Peneliti ingin menganalisis seberapa besar pengaruh gambar kartun yang dilihat para *adders*. Karena masih banyak yang menganggap kartun tidak lebih hanya bernilai sebagai hiburan bukan sebagai penyampai kritik sosial.
2. Kritik sosial yang disampaikan dalam gambar kartun, kritik yang sebagian besar ditujukan kepada pemerintah dan para pengusaha, dan sebagian lainnya disampaikan kepada seluruh masyarakat.
3. Melihat proses kognitif yang terjadi kepada *adders* setelah melihat gambar kartun, menyikapi perubahan sosial yang terjadi setelah menyadari pesan dalam gambar kartun tersebut.
4. Peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh teknologi dalam memengaruhi pola berpikir dan bertindak dari pengguna teknologi, khususnya pengguna media sosial LINE.

3.4 Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua sumber yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer : sumber data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber aslinya (pemilik akun *Open Your Mind*) yang memiliki informasi yang dibutuhkan oleh peneliti (Idrus, 2007: 84).
2. Sumber Data Sekunder : sumber data sekunder adalah data yang tidak secara langsung diperoleh dari subjek penelitian, melainkan dari dokumentasi yang memberikan informasi tentang subjek penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi gambar-gambar kartun, artikel, surat kabar, dan buku.

3.4.2 Jenis Data

Jenis data yang saat ini sudah diperoleh peneliti adalah jenis data kepustakaan. Data kepustakaan adalah data-data atau informasi yang menunjang penelitian seperti dokumentasi, jurnal, buku, karya ilmiah, data dalam bentuk digital terutama dengan format gambar dan sebagainya. Selanjutnya peneliti akan mencari informasi lebih jauh lagi dengan jenis data lapangan. Jenis data lapangan adalah data mengenai informasi yang didapat melalui wawancara dengan informan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti secara aktif mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai dengan jenis penelitian

yang dilakukan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

3.5.1 Observasi

Observasi adalah aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. (Idrus, 2009: 101). Dan observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengamatan terhadap gambar-gambar kartun pada media sosial LINE di akun LINE@ *Open Your Mind* yang merupakan data primer pada penelitian ini. Dalam observasi penelitian kali ini peneliti mengamati dengan berbagai macam gambar kartun yang bertema lingkungan secara keseluruhan dari awal akun ini dibuat yaitu pada Oktober 2016 hingga Desember 2018 dan mengambil beberapa sample yang dianggap mengandung simbol isu sosial khususnya yang terkait dengan masalah lingkungan.

3.5.2 Metode dokumenter

Metode dokumenter adalah pengumpulan data dengan menelusuri artikel, surat kabar, media sosial, buku, majalah dan data-data lain yang mendukung pada penelitian ini (Mulyana, 2006: 195).

3.5.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data berdasarkan proses tanya-jawab yang disesuaikan pada perkembangan interaksi sosial dengan anggota lingkungan sosial yang bersangkutan. Proses tanya jawab tersebut berkembang menurut isyarat yang diterima dari pihak informan sendiri dan tidak disusun dalam daftar pertanyaan baku. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pemahaman lengkap dan menyeluruh. Sedangkan menurut Cresswell, dalam wawancara kualitatif, peneliti dapat melakukan *face to face interview* dengan informan, melalui

telepon, atau terlibat dalam *focus group interview* yang terdiri dari enam hingga delapan partisipan per kelompok. Wawancara seperti ini memerlukan pertanyaan-pertanyaan secara umum tidak terstruktur dan bersifat terbuka yang dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini para partisipan.

Peneliti melakukan *face to face interview* bersama owner dari akun *Open Your Mind* melalui video call yang ada pada fitur LINE. Kemudian peneliti juga terlibat langsung dalam *focus group interview* yang terdiri dari 5 admin. Hingga saat ini peneliti masih berada di grup admin dari *Open Your Mind*. Biasanya admin menyelipkan pertanyaan-pertanyaan terkait penelitian di dalam obrolan maupun group call bersama admin.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotik model Charles Sanders Peirce. Menurut Charles Sanders Pierce Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (sign), berfungsinya tanda dan produksi makna. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Tanda mampu menggantikan suatu yang lain yang dapat dipikirkan atau dibayangkan.

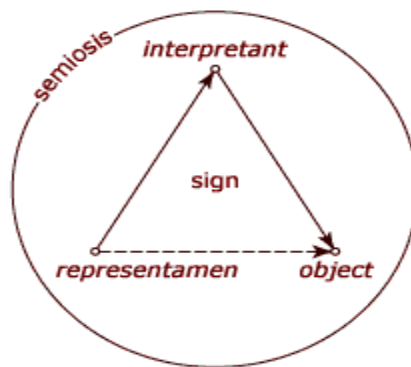
Bagi Peirce semiotik adalah proses pemaknaan dan penafsiran tanda. Tanda dan pemaknaannya bukan struktur melainkan suatu proses kognitif, proses ini melalui tiga tahap. Tahap pertama adalah penangkapan aspek *representamen* tanda, tahap kedua mengaitkan secara spontan *representamen* dengan pengalaman dalam kognisi manusia yang memaknai *representamen* itu (objek), dan ketiga menafsirkan

objek sesuai dengan keinginannya, tahap ketiga ini disebut interpretant (Hoed, 2014, 8).

Konsep Pierce menawarkan model dengan apa yang disebut *triadic* dan konsep trikonominya yang terbagi menjadi tiga, yakni sebagai berikut:

1. Representamen, yakni bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda (Saussure menamakannya signifier). Representamen kadang diistilahkan juga menjadi sign.
2. Interpretant, yakni bukan penafsir tanda, akan tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda.
3. Object, yakni sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan. Object data berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda. (Peirce, 1931 & Silverman, 1983, dalam Cahndler, dalam Nawiroh Vera, 2014).

Karena ada tiga tahap memaknai tanda , teori Peirce ini disebut model triadik atau trikotomis. Apa yang dimaksud dengan proses semiosis merupakan suatu proses yang memadukan entitas (berupa representamen) dengan entitas lain yang disebut sebagai objek. Proses ini oleh Peirce disebut sebagai signifikasi. Semiosis dapat berlanjut melalui interpretan, yang dapat menjadi *representamen* baru, sehingga *representamen* pada tahap lanjutan ini merupakan sesuatu yang terdapat dalam pikiran manusia. Dengan demikian, semiosis dapat berlanjut terus tanpa akhir. Peirce menyebutnya sebagai “*unlimited semiosis*” (Hoed, 2014: 8) .



Gambar 3.6.1

Model Semiosis Charles Sander Peirce (Marcel Danesi, 2011)

Skema di atas ini menghasilkan rangkaian hubungan yang tak-berkesudahan, maka gilirannya sebuah interpretan akan menjadi representamen, menjadi interpretan kembali, menjadi representamen kembali dan seterusnya. Gerakan yang tak berujung-pangkal ini sebagai proses semiosis tanpa batas. Dalam teorinya, Peirce lazimnya menggunakan tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotika, di antaranya: Ikon, Indeks, dan Simbol.

Charles Sanders Pierce membagi tanda-tanda dalam gambar dan dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik, yaitu: ikon, indeks, dan symbol (Wibowo, 2013: 18).

- a. Ikon adalah tanda yang menjadi penghubung antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan
- b. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan.

c. Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan diantaranya bersifat aibitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat.

Yang menjadi alasan peneliti memilih teori semiotika dari Peirce karena Peirce adalah salah seorang filsuf Amerika yang paling orisinal dan multidimensional (Budiman, 2011: 63). Sehingga dianggap mampu memetakan teori dari gambar kartun dalam bentuk dua dimensi. Selain itu, teori Peirce tentang tanda dilandasi oleh tujuan yang besar yaitu untuk menyelidiki apa dan bagaimana proses bernalar manusia (Budiman, 2011: 63). Sehingga teori Peirce dipilih peneliti selain hanya melihat tanda-tanda yang ada pada gambar kartun, selebihnya bisa melihat seperti apa struktur pemikiran yang terbangun setelah melihat gambar kartun tersebut.

Selain itu, teori Peirce yang berusaha menerjemahkan logika pada tanda-tanda termasuk ikon, index, simbol di dalam kehidupan sehari-hari sehingga bisa membongkar bagaimana logika masyarakat yang melihat gambar kartun dengan kritik sosialnya dan bagaimana logika mereka menyikapi hal tersebut.

3.7 Etika Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti berpegang pada beberapa poin etika penelitian. Poin tersebut terdiri dari :

- a. Gambar atau karya yang digunakan dalam penelitian telah mendapatkan izin dari pembuat karya atau owner dari *Official Account (OA) Open Your Mind*.

- b. Gambar yang dipilih untuk penelitian ini akan sepenuhnya digunakan untuk kepentingan penelitian sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana strata 1 (S1). Bukan digunakan untuk diperbanyak, plagiasi, serta berbagai jenis keperluan komersil.

3.8 Teknik Penentuan Gambar

Pada akun *Open Your Mind* yang ada di media sosial LINE memiliki banyak unggahan mulai dari gambar kartun, *quotes*, dan tentang teori konspirasi dunia yang sedang banyak dibicarakan. Hingga di akhir tahun 2017, unggahan gambar kartun sudah lebih dari 2400. Sayangnya ada beberapa gambar kartun yang sudah pernah diunggah dan beberapa waktu kemudian diunggah kembali. Biasanya hal seperti ini muncul karena kurangnya komunikasi antar anggota admin. Bahkan terkadang jika semua admin sedang aktif jumlah unggahan dalam sehari bisa mencapai lebih dari 25. Dan jika tim admin sedang sibuk dengan pekerjaan masing-masing, biasanya hanya owner yang mengunggah 2 hingga 3 gambar saja dalam sehari. Bahkan jika terkadang memang tidak ada stock gambar yang diunggah, owner maupun admin tidak mengunggah apapun hingga lebih dari satu minggu.

Jumlah *post* yang tidak sedikit ini yaitu sebanyak 2462 *post* ini terdiri dari 541 *quotes*, 271 tentang konspirasi dunia, 514 tentang fakta-fakta tokoh dunia, kemudian, 974 tentang gambar kartun dengan berbagai tema seperti politik, pendidikan, birokrasi, psikologi, dan budaya populer. Dan yang terakhir gambar kartun tentang isu lingkungan dengan jumlah 163 gambar. Tetapi dari jumlah sebanyak 163 tersebut, ada beberapa gambar yang diunggah ulang terkadang lebih dari 3kali. Dari 163 gambar tersebut sebenarnya hanya ada 85 gambar yang berbeda. Sehingga dari unggahan pertama pada bulan Oktober 2015 hingga bulan

Januari 2018 terdapat sebanyak 2462 unggahan, sayangnya masih banyak gambar yang sama karena sudah diunggah beberapa kali. Dari 85 gambar kartun yang menggambarkan isu lingkungan, peneliti ingin menunjukkan semua gambar kartun tentang lingkungan yang sudah diunggah oleh akun *Open Your Mind*.

Kemudian dari jumlah 85 gambar kartun tersebut peneliti membedakan setiap gambar dengan beberapa kategori kerusakan lingkungan. Kategori tersebut dibedakan atas kerusakan lingkungan yang terjadi, dimulai dari kategori pertama yaitu kerusakan bumi karena industri. Lalu kategori kedua tentang penebangan hutan secara ilegal. Kemudian kategori ketiga tentang peningkatan populasi di dunia yang menyebabkan hilangnya banyak hutan dan digantikan dengan gedung-gedung pencakar langit. Kemudian yang keempat tentang eksploitasi yang dilakukan oleh elit ekonomi, dan yang kelima tentang perampasan hutan yang digambarkan seperti penjelasan pada teori eco-feminisme. Dan yang keenam tentang pencemaran bumi karena ulah masyarakat yang tidak bertanggung jawab. Kemudian kategori ketujuh yaitu kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan sebagian lingkungan maupun sumber daya alam dan kedelapan tentang keseimbangan ekosistem.

1. Kerusakan bumi karena industri (15 gambar)

Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.1	7 Februari 2016	Manusia yang memiliki kepala berbentuk gedung industri, seperti menyimbolkan bahwa otak manusia hanya untuk mengeksploitasi alam dan membangun industri

Gambar 3.7.2	8 Maret 2016	Limbah pabrik yang mencemari sungai
Gambar 3.7.3	5 Mei 2016	Potret keindahan alam meskipun realitasnya keadaan alam sangat buruk karena dampak dari industri
Gambar 3.7.4	11 Juni 2016	Lukisan alam untuk menutupi kerusakan lingkungan akibat industri
Gambar 3.7.5	15 Juni 2016	Bumi hancur dan dipenuhi gas emisi dari industri
Gambar 3.7.6	27 Juni 2016	Lahan hutan yang dirusak untuk pembangunan industri
Gambar 3.7.7	10 Juli 2016	Bumi yang sudah tidak memiliki pohon, hanya dipenuhi dengan gedung industri
Gambar 3.7.8	13 Juli 2016	Manusia berjemur dengan menggunakan masker agar tidak terkontaminasi gas industri
Gambar 3.7.9	19 November 2017	Setengah dari bumi sudah tercemar limbah industri
Gambar 3.7.10	9 September 2016	Bentuk globe yang rusak akibat industri
Gambar 3.7.11	11 September 2016	Globe yang menggunakan masker dan akan meledak karena terlalu banyak gas industri
Gambar 3.7.12	30 Oktober 2016	Manusia yang membawa pohon karena oksigen sudah tergantikan dengan gas dari industri
Gambar 3.7.13	1 Desember 2016	Bumi yang dikuasai oleh industri besar demi keuntungan pribadi

Gambar 3.7.14	11 Maret 2017	Kutub semakin mencair karena digunakan untuk menambang minyak bumi di dalamnya, yang berdampak pada beruang kutub
Gambar 3.7.15	23 Mei 2017	Hari bumi tahun 2035, ketika pohon sudah digantikan dengan industri-industri besar

Tabel 3.7.1 Deskripsi gambar tentang kerusakan bumi karena industri

(Data diolah oleh peneliti)





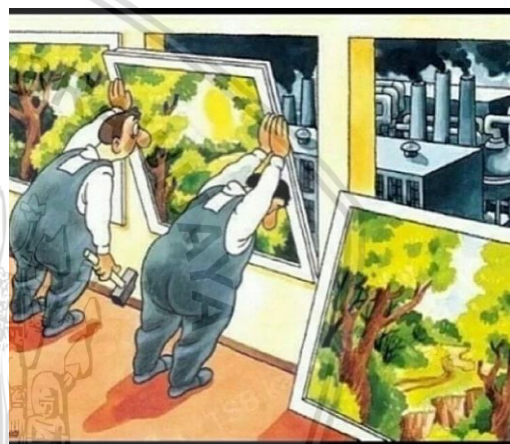
Gambar 3.7.1



Gambar 3.7.2



Gambar 3.7.3



Gambar 3.7.4

CO₂ EMISSIONS : THE PEOPLE'S CHOICE...



Gambar 3.7.5



Gambar 3.7.6



Gambar 3.7.7



Gambar 3.7.8



Gambar 3.7.9



Gambar 3.7.10



Gambar 3.7.11



Gambar 3.7.12



Gambar 3.7.13



Gambar 3.7.14



Gambar 3.7.15

2. Penebangan Liar (*Illegal Logging*) (26 gambar)

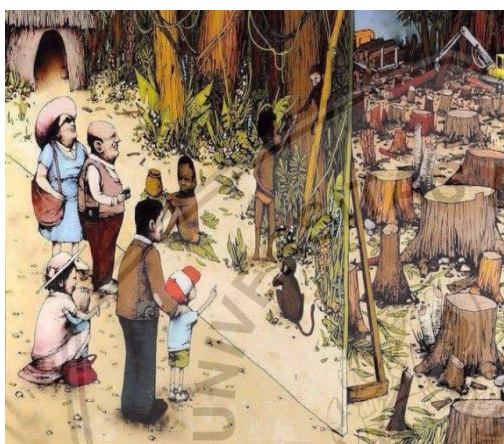
Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.16	10 Maret 2016	Pohon sudah habis ditebang dan hanya digantikan gambar tentang hutan yang asri
Gambar 3.7.17	15 April 2016	Pohon yang ditebang mempengaruhi habitat binatang yang tinggal di dalam hutan
Gambar 3.7.18	17 April 2016	Pohon yang sudah habis ditebang dan hanya bisa melihat keindahan hutan melalui gambar di dalam komputer
Gambar 3.7.19	11 Juni 2016	Gedung yang semakin banyak dibangun berakibat semakin sedikit hutan yang tersisa
Gambar 3.7.20	18 Juni 2016	Hutan yang habis terbakar mempengaruhi kera yang berhabitat di hutan
Gambar 3.7.21	20 Juni 2016	Hutan yang gundul mempengaruhi rusa yang tinggal di dalam hutan
Gambar 3.7.22	25 Juli 2016	Ketika semua pohon habis di tebang, manusia tetap membutuhkan pohon untuk tempat berlindung
Gambar 3.7.23	30 Juli 2016	Gedung yang semakin banyak mengakibatkan jumlah pohon semakin minim
Gambar 3.7.24	15 September 2016	Hutan yang semakin lama semakin minim karena banyaknya gedung
Gambar 3.7.25	3 Oktober 2016	Pohon-pohon yang semakin hilang karena tergeser dengan gedung yang dibangun

Gambar 3.7.26	5 November 2016	Manusia menguasai hutan yang tersisa demi keuntungan ekonomi
Gambar 3.7.27	9 Januari 2017	Hanya satu pohon tersisa diantara banyaknya gedung
Gambar 3.7.28	11 Januari 2017	Hilangnya hutan untuk tinggal bagi suku Indian
Gambar 3.7.29	15 Februari 2017	Pohon yang ditebang untuk mendapatkan keuntungan finansial
Gambar 3.7.30	23 Maret 2017	Pohon yang ditebang mengakibatkan meninggalnya hewan seperti gajah
Gambar 3.7.31	30 Maret 2017	Awan yang bersih ternyata hanya sebuah lukisan
Gambar 3.7.32	19 November 2017	Hutan yang dieksploitasi dengan excavator
Gambar 3.7.33	10 Juni 2017	Pohon yang ingin tetap hidup meskipun sudah ditebang
Gambar 3.7.34	20 Juni 2017	Jam pasir menunjukkan pohon yang semakin hilang dan digantikan dengan pembangunan gedung
Gambar 3.7.35	11 Juli 2017	Pohon sudah tidak bisa digunakan sebagai penyangga ayunan anak
Gambar 3.7.36	19 Juli 2017	Pohon yang ditebang berbentuk barcode yang dimaksudkan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi
Gambar 3.7.37	15 Agustus 2017	Pohon yang ditebang menghasilkan banyak uang
Gambar 3.7.38	11 Oktober 2017	Pohon meminta pertolongan agar dilindungi
Gambar 3.7.39	19 November 2017	Banyak dampak buruk yang akan dialami manusia jika pohon semakin banyak ditebang

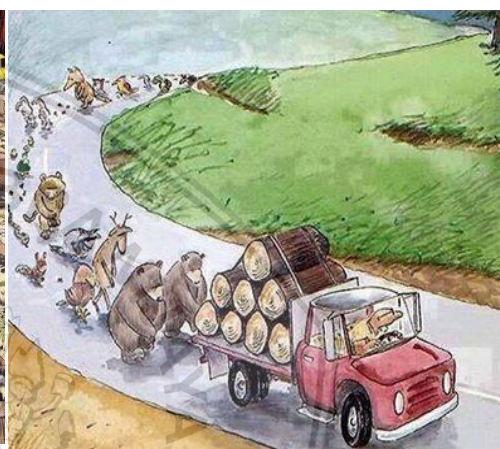
Gambar 3.7.40	19 November 2017	Presentasi tentang pohon ketika pohon sendiri sudah tidak ada
Gambar 3.7.41	8 Januari 2018	Sebagian manusia ingin menanam pohon, tetapi sebagian lagi memilih untuk menebangnya

Tabel 3.7.2 Deskripsi gambar tentang Penebangan Liar (Illegal Logging)

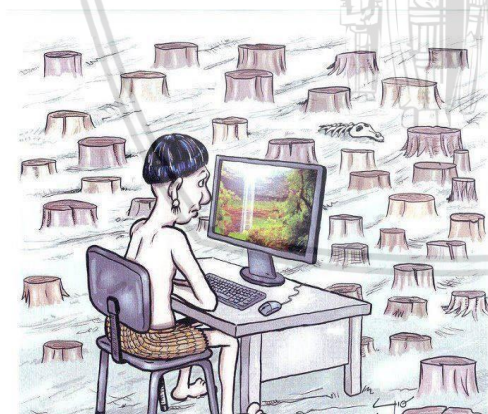
(Data diolah oleh peneliti)



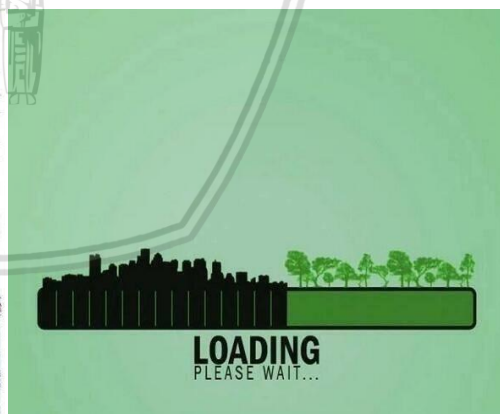
Gambar 3.7.16



Gambar 3.7.17



Gambar 3.7.18



Gambar 3.7.19



Gambar 3.7.20



Gambar 3.7.21



Gambar 3.7.22



Gambar 3.7.23



Gambar 3.7.24



Gambar 3.7.25



Gambar 3.7.26



Gambar 3.7.27



Gambar 3.7.28



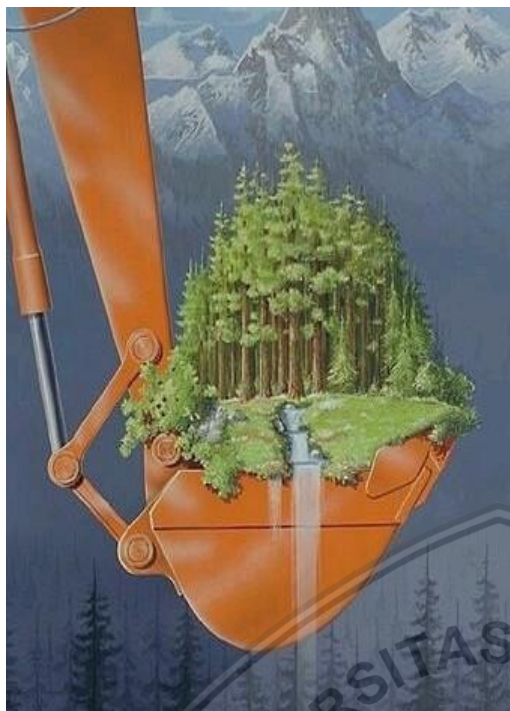
Gambar 3.7.29



Gambar 3.7.30



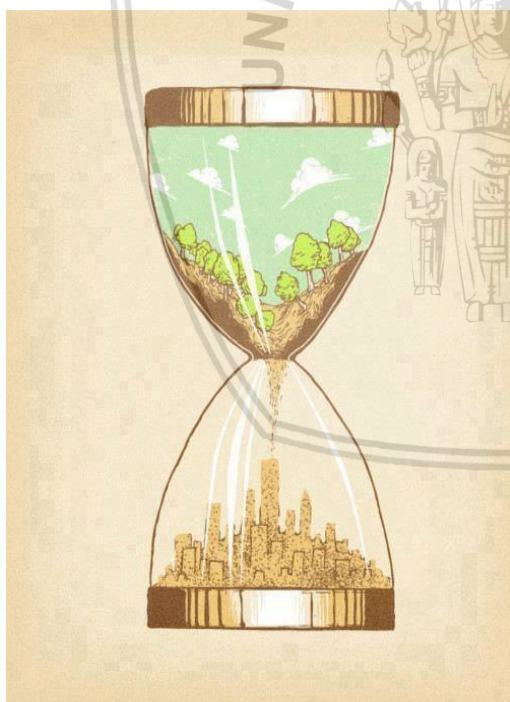
Gambar 3.7.31



Gambar 3.7.32



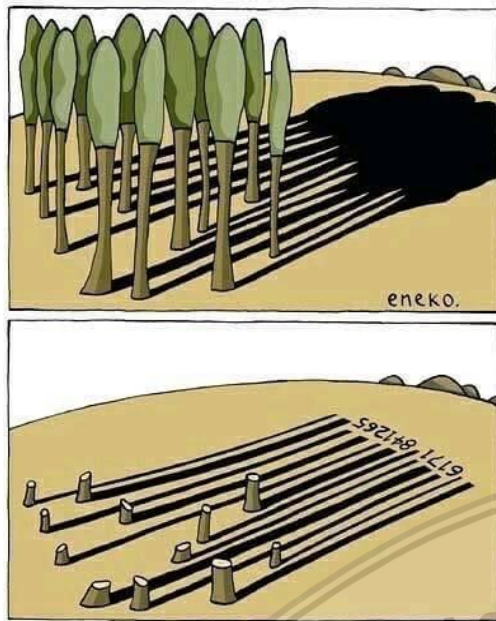
Gambar 3.7.33



Gambar 3.7.34



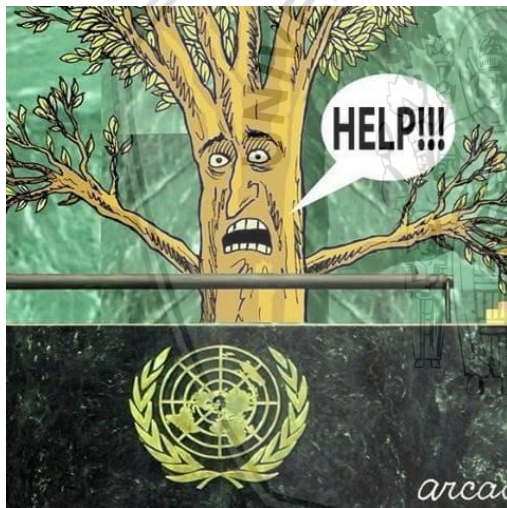
Gambar 3.7.35



Gambar 3.7.36



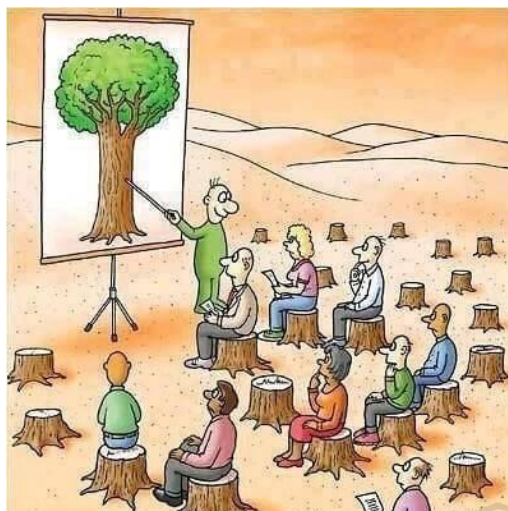
Gambar 3.7.37



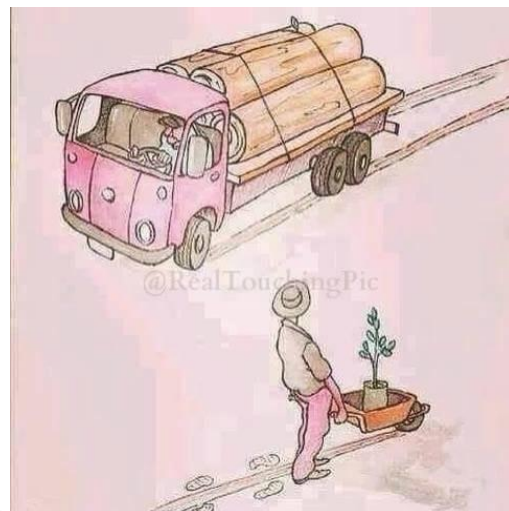
Gambar 3.7.38



Gambar 3.7.39



Gambar 3.7.40



Gambar 3.7.41

3. Bumi dipenuhi gedung pencakar langit (6 gambar)

Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.42	10 Agustus 2017	Bumi dieksploitasi secara besar-besaran untuk pembangunan gedung bertingkat
Gambar 3.7.43	19 November 2017	Lahan hijau semakin sedikit karena banyaknya gedung bertingkat yang dibangun, biasanya hal tersebut dikarenakan semakin tingginya populasi di bumi
Gambar 3.7.44	11 Januari 2018	Hutan semakin hilang dan digantikan dengan gedung-gedung bertingkat. Ilusi tersebut menggambarkan realitas sosial yang sebenarnya sedang terjadi saat ini
Gambar 3.7.45	15 Maret 2017	Anak-anak hanya bisa menggambar pohon, karena pohon sudah habis ditebang untuk pembangunan. Kemudian di sisi yang lain nampak gedung-gedung bertingkat semakin

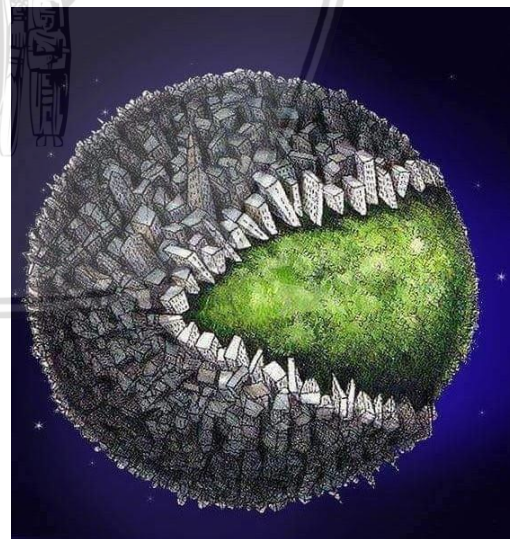
		banyak dan berjejer di sepanjang wilayah tersebut
Gambar 3.7.46	18 Juli 2017	Kutub semakin mencair dan semakin banyaknya gedung-gedung bertingkat. Sehingga alam secara bertahap berubah menjadi gedung pencakar langit dan menjadi wilayah perkotaan
Gambar 3.7.47	20 Juli 2017	Gedung bertingkat semakin memenuhi permukaan bumi. Bahkan termasuk di pinggir tebing. Dan hanya menyisakan satu pohon yang masih hidup dan berusaha untuk tetap tumbuh

Tabel 3.7.3 Deskripsi gambar tentang bumi dipenuhi gedung pencakar langit

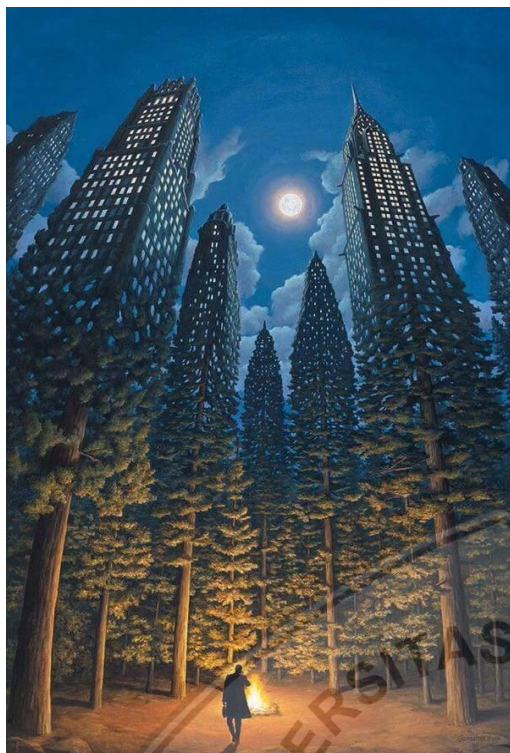
(Data diolah oleh peneliti)



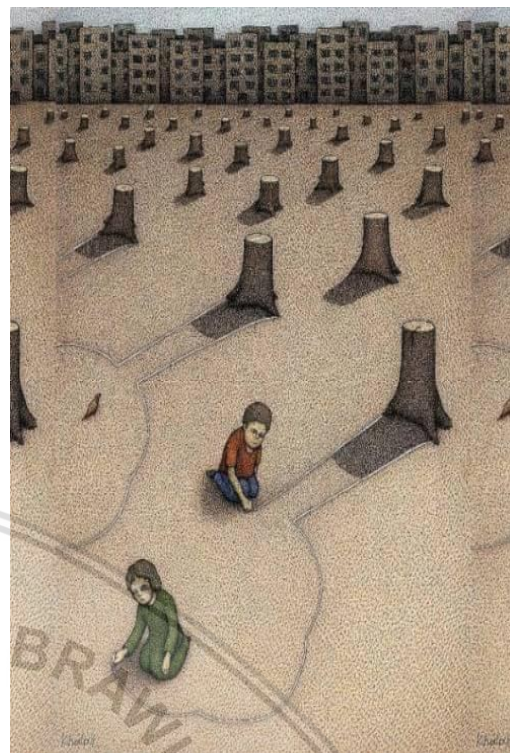
Gambar 3.7.42



Gambar 3.7.43



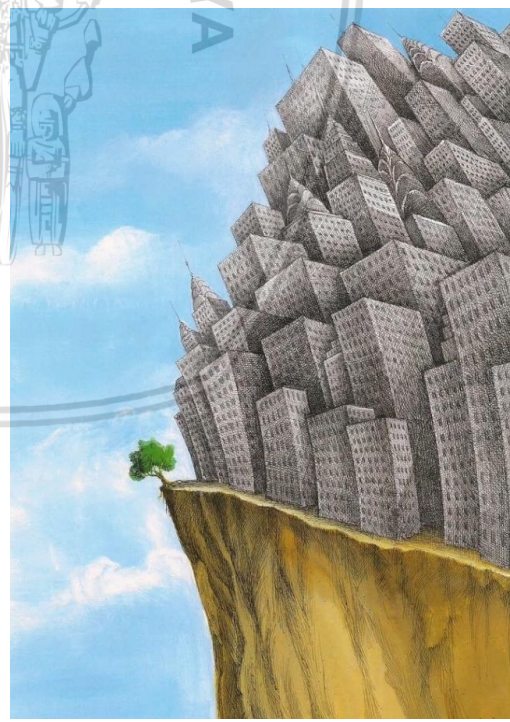
Gambar 3.7.44



Gambar 3.7.45



Gambar 3.7.46



Gambar 3.7.47

4. Eksploitasi oleh elit ekonomi (11 gambar)

Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.48	5 November 2017	Manusia ingin menguasai dan mengeksploitasi hutan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi
Gambar 3.7.49	8 Oktober 2017	Seorang elit ekonomi digambarkan sedang memakan globe, diibaratkan mereka menguasai bumi untuk mendapatkan keuntungan
Gambar 3.7.50	30 Oktober 2017	Ketika elit ekonomi sudah banyak menguasai hasil hutan, sehingga berdampak pada dirinya sendiri harus membawa pohon untuk bernapas
Gambar 3.7.51	6 Juni 2017	Ketika bumi dihancurkan hanya demi keuntungan semata. Dalam gambar tersebut disimbolkan orang berjas dan berdasi yang diilustrasikan sebagai pemilik modal dan pegawai industri
Gambar 3.7.52	16 Juli 2017	Bumi diparut hingga habis (eksploitasi secara besar-besaran) agar mendapatkan keuntungan lebih banyak
Gambar 3.7.53	28 Januari 2018	Seorang pengusaha yang memasukkan tiruan bumi ke dalam <i>chipper</i> untuk mendapatkan keuntungan ekonomi
Gambar 3.7.54	20 Juli 2016	Otak manusia sudah seperti bangunan industri, karena hanya keuntungan

		semata yang dipikirkan, meskipun harus mengorbankan pepohonan
Gambar 3.7.55	11 April 2017	Pengusaha yang memakan hasil bumi (mengeskploitasi) untuk kepentingan pribadinya
Gambar 3.7.56	19 Oktober 2017	Pabrik dianggap seperti senjata api yang memiliki dampak merusak dan menyakiti bumi
Gambar 3.7.57	1 Februari 2017	Bumi sedikit demi sedikit terkikis (dieksplorasi) untuk dinikmati hasilnya oleh elit ekonomi
Gambar 3.7.58	8 Maret 2017	Ketika para elit ekonomi tutup mulut seakan tidak terjadi apa-apa atas akibat kerusakan industri yang mereka buat

Tabel 3.7.4 Deskripsi gambar tentang eksploitasi oleh elit ekonomi
(Data diolah oleh peneliti)



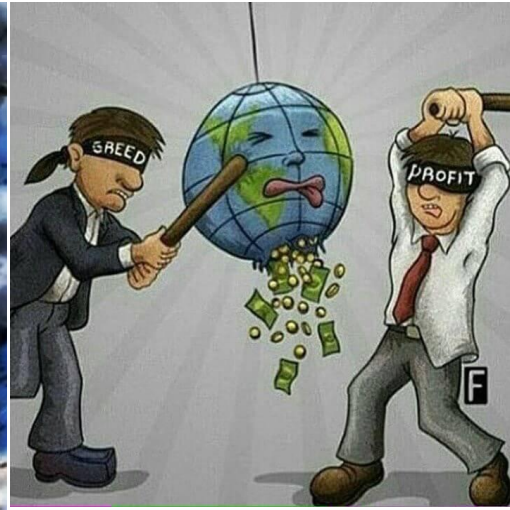
Gambar 3.7.48



Gambar 3.7.49



Gambar 3.7.50



Gambar 3.7.51



Gambar 3.7.52



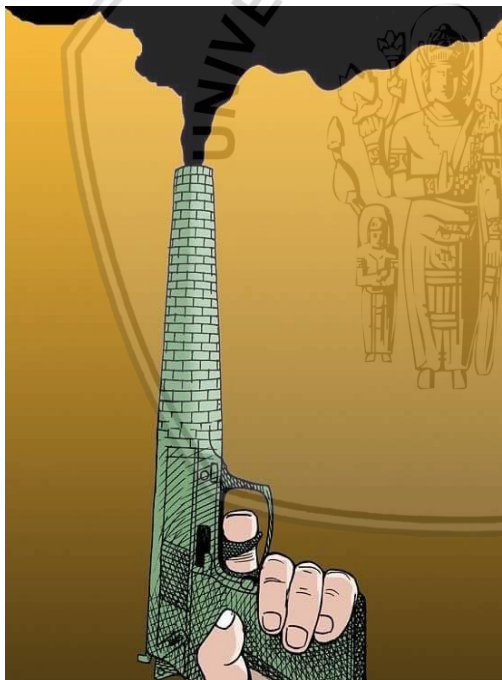
Gambar 3.7.53



Gambar 3.7.54



Gambar 3.7.55



Gambar 3.7.56



Gambar 3.7.57



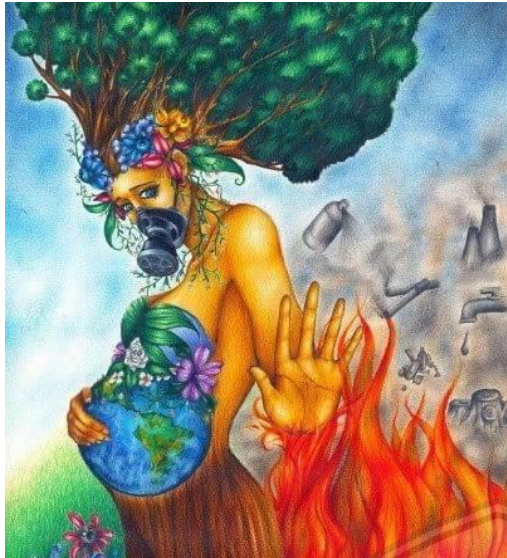
Gambar 3.7.58

5. Gambaran dari teori Eco-Feminisme (3 gambar)

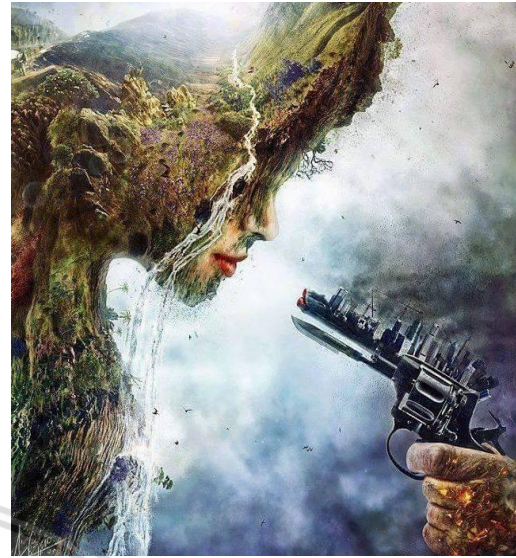
Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.59	8 Mei 2017	Seorang perempuan yang melindungi kandungannya (bumi) dari kobaran api
Gambar 3.7.60	28 Januari 2018	Seorang perempuan (alam) yang melindungi alamnya dari keserakahan manusia untuk menguasai bumi dan dieksploitasi untuk dijadikan lahan industri
Gambar 3.7.61	10 Oktober 2017	EGO hanya mengedepankan manusia untuk menguasai semua elemen di bumi, dan ECO adalah keseimbangan antar elemen bumi untuk saling menjaga satu makhluk dengan makhluk hidup yang lain

Tabel 3.7.5 Deskripsi gambar dari teori Eco-Feminisme

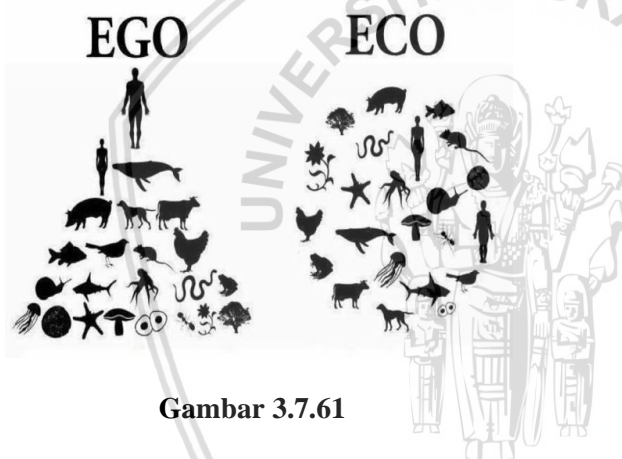
(Data diolah oleh peneliti)



Gambar 3.7.59



Gambar 3.7.60



Gambar 3.7.61

6. Pencemaran bumi karena ulah masyarakat yang tidak bertanggung jawab (14 gambar)

Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.62	11 November 2016	Hutan menghasilkan banyak buah bagi manusia, tetapi gedung bertingkat hanya menghasilkan sampah yang akhirnya dibuang ke dalam hutan

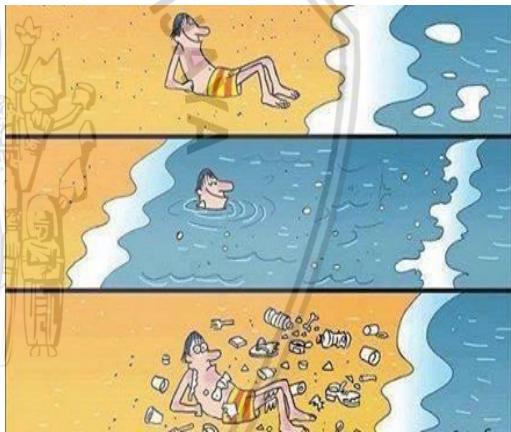
Gambar 3.7.63	17 November 2016	Manusia tidak bisa menikmati wisata alam karena banyaknya sampah yang sudah mencemari alam (laut)
Gambar 3.7.64	15 Maret 2017	Bentuk tiruan bumi berada di tempat pembuangan sampah
Gambar 3.7.65	8 Juni 2017	Kecelakaan di laut yang diakibatkan semakin banyaknya sampah plastik di dalam laut
Gambar 3.7.66	16 Juli 2017	Aktivis hari bumi yang membuang botol plastik tidak pada tempatnya. Sehingga menyebabkan banyak botol plastik berserakan
Gambar 3.7.67	20 September 2017	Sungai yang biasa digunakan suku Indian dipenuhi dengan sampah plastik dari daerah perkotaan
Gambar 3.7.68	20 September 2017	Aksi hari bumi tidak dibarengi dengan tindakan yang mencerminkan menjaga dan melindungi bumi
Gambar 3.7.69	11 Oktober 2017	Bumi yang dibakar oleh manusia yang tidak bertanggung jawab
Gambar 3.7.70	23 Oktober 2017	Bumi yang semakin hari semakin rusak karena ulah manusia. Dan planet-planet lain merasa beruntung karena tidak ada manusia yang menghuni planet mereka
Gambar 3.7.71	16 Juli 2017	Tiruan bumi yang menggunakan masker karena gas bumi sudah tidak baik untuk pernapasan karena banyak gas kimia yang sudah terkontaminasi di dalam udara
Gambar 3.7.72	5 Maret 2017	Globe digantikan dengan sekantong sampah. Seperti itulah bumi kita

		sekarang yang dipenuhi sampah dimana-mana
Gambar 3.7.73	10 Agustus 2017	Aquarium atau wisata bawah air buatan di dalamnya dipenuhi oleh sampah yang terapung di dalam air
Gambar 3.7.74	8 Desember 2017	Laut atau sungai yang dipenuhi dengan sampah bukan air
Gambar 3.7.75	5 Januari 2018	Semakin manusia berevolusi, manusia semakin banyak merusak alam dan mengeksploitasi alam

Tabel 3.7.6 Deskripsi gambar tentang pencemaran bumi karena ulah masyarakat yang tidak bertanggung jawab
(Data diolah oleh peneliti)



Gambar 3.7.62



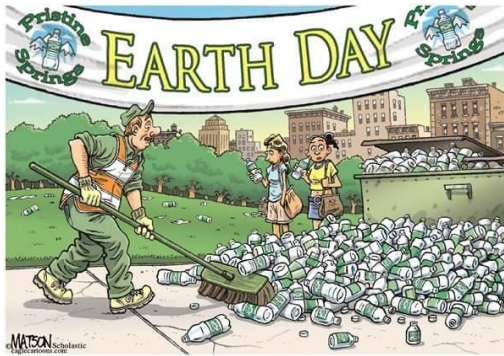
Gambar 3.7.63



Gambar 3.7.64



Gambar 3.7.65



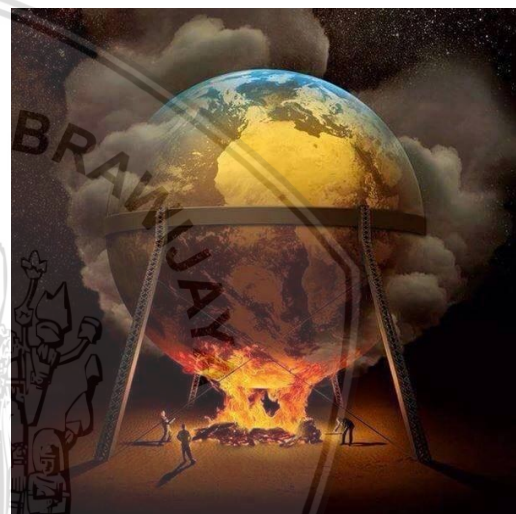
Gambar 3.7.66



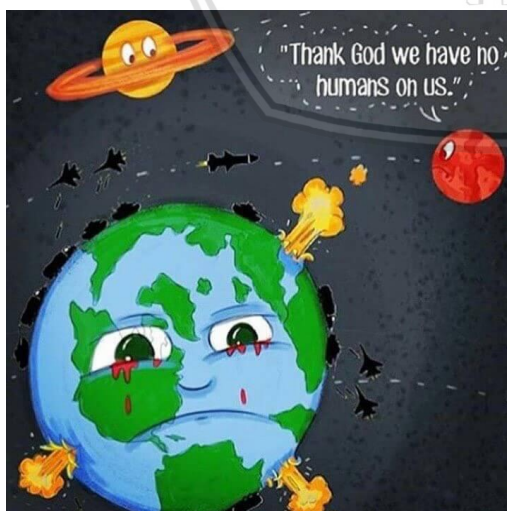
Gambar 3.7.67



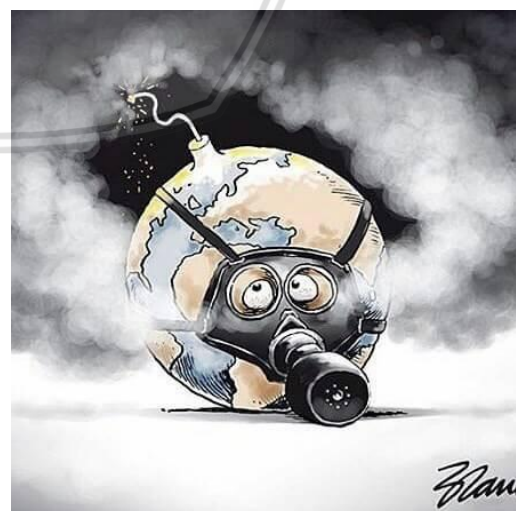
Gambar 3.7.68



Gambar 3.7.69



Gambar 3.7.70



Gambar 3.7.71



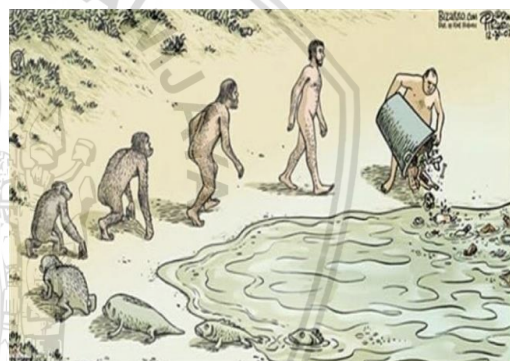
Gambar 3.7.72



Gambar 3.7.73



Gambar 3.7.74



Gambar 3.7.75

7. Kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan lingkungan dan sumber daya alam (7 gambar)

Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.76	6 Maret 2017	Pengusaha menikmati seluruh hasil dari bumi sedangkan rakyat kecil hanya menikmati sebagian kecilnya saja.
Gambar 3.7.77	11 Juni 2017	Sebuah area yang terbagi menjadi dua, perumahan yang mewah dan asri dan sebagian lagi pemukiman kumuh
Gambar 3.7.78	20 Juni 2017	Penguasaan orang kota dengan bangunan bertingkat yang jika menguasai kawasan hutan yang biasa ditinggali oleh orang suku India dengan menebang hutannya
Gambar 3.7.79	9 September 2017	Pemilik modal (borjuis) akan memiliki kekuasaan terhadap lingkungan yang lebih besar dibanding sekelompok proletar
Gambar 3.7.80	27 September 2017	Globalisasi menyebabkan pemilik modal memiliki keuntungan yang berlimpah, sedangkan kaum proletar hanya mendapatkan banyak dampak buruk dari globalisasi yang terjadi
Gambar 3.7.81	5 Desember 2017	Pemilik modal bisa melakukan apapun dengan penguasaan dari segi banyak hal dibanding kaum proletar yang hanya mendapatkan dampak

		dari setiap hal yang dilakukan oleh borjuis
Gambar 3.7.82	21 Januari 2018	Pemilik modal bisa menikmati hasil dari sumber daya alam, sedangkan para pekerja hanya bisa menikmati sebagian kecil dari sumber alam yang tersedia

Tabel 3.7.7 Deskripsi gambar tentang kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan lingkungan dan sumber daya alam

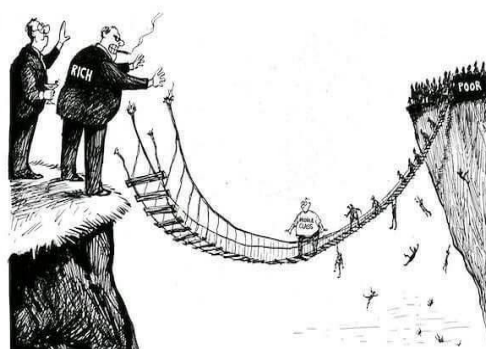
(Data diolah oleh peneliti)







Gambar 3.7. 80



Gambar 3.7.81



Gambar 3.7.82

8. Keseimbangan ekosistem (4 gambar)

Kode Gambar	Tanggal Diunggah	Deskripsi Gambar
Gambar 3.7.83	7 Juli 2017	Ditunjukkan dengan sosok setan yang sedang memainkan sejenis timbangan, dimana menunjukkan dunia sudah tidak seimbang karena salah satu bagian timbangan yang lebih berat terisi dengan mobil dan gedung, sedangkan hanya sebagian kecil dari timbangan yang lebih rendah berisi dengan pohon
Gambar 3.7.84	5 Maret 2017	Sebuah tangan menunjukkan bahwa bumi akan seimbang yang kedua sisinya sama seimbang antara adanya

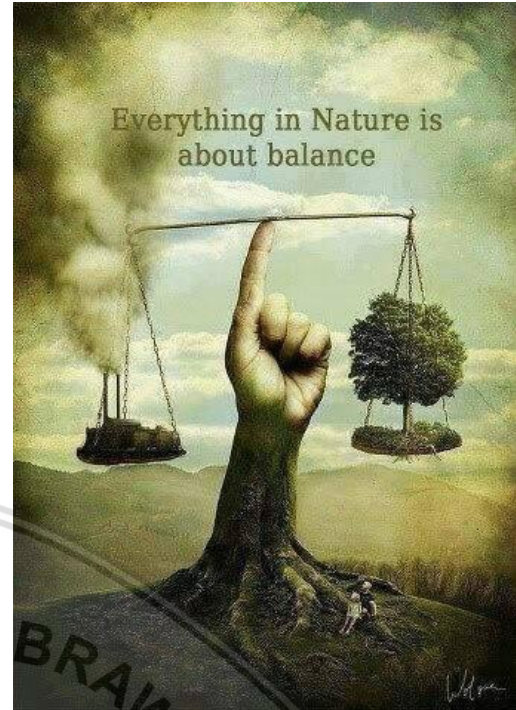
		pepohonan dan adanya gedung-gedung untuk industri
Gambar 3.7.85	11 Desember 2017	Apapun hal yang terjadi pada bumi tergantung pada tangan kita. Dimana pada gambar ditunjukkan tangan sisi kiri diilustrasikan keadaan bumi yang masih asri, dan sebaliknya terjadi pada tangan kanan diilustrasikan bumi banyak mengalami kerusakan akibat industri
Gambar 3.7.86	3 Januari 2018	Digambarkan dunia akan jauh lebih indah dan berwarna jika memiliki banyak pepohonan dibandingkan dengan sebuah kota yang hanya diisi dengan gedung-gedung pencakar langit saja.

Tabel 3.7.8 Deskripsi gambar keseimbangan ekosistem

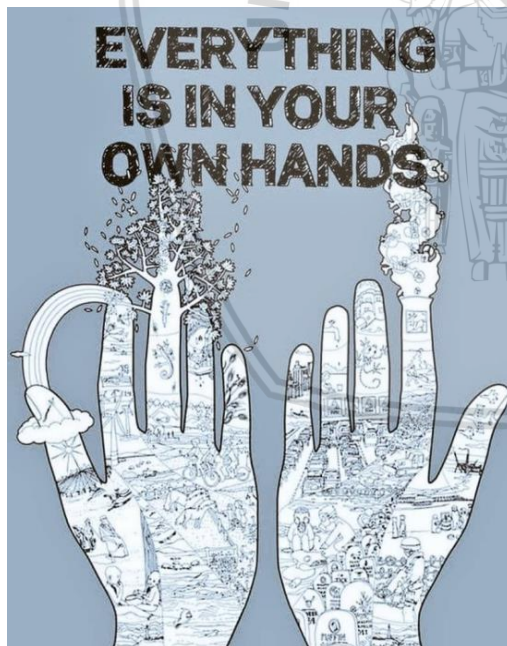
(Data diolah oleh peneliti)



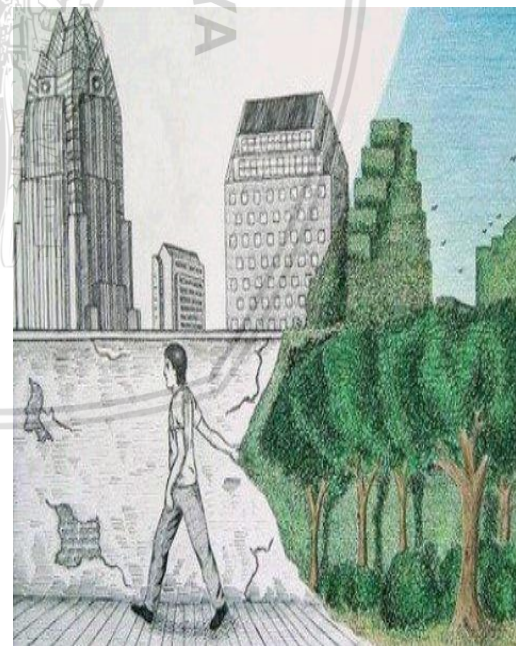
Gambar 3.7.83



Gambar 3.7.84



Gambar 3.7.85



Gambar 3.7.86

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 History of LINE@ Open Your Mind

Akun Open Your Mind hadir dalam media sosial LINE yang tengah ramai digunakan para pengguna multi media pada akhir tahun 2015 tepatnya di bulan Oktober. Pada awalnya pemilik akun *Open Your Mind*, sebelum membuat akun LINE@ dengan judul *Open Your Mind*. Owner sudah memiliki 2 akun LINE@. Akun LINE@ yang pertama dengan judul PMAN @sijagoan. Namun isi dari PMAN @sijagoan jauh berbeda dengan akun *Open Your Mind*. Akun PMAN @sijagoan lebih banyak menampilkan humor-humor masa kini. Kemudian akun PMAN @sijagoan berkembang lagi membentuk satu akun baru PMAN VIDEOv3. Akun PMAN VIDEOv3 tidak jauh berbeda dengan PMAN @sijagoan. Kedua akun LINE@ tersebut sama-sama mengunggah berbagai humor, hanya saja jika PMAN @sijagoan lebih banya mengunggah gambar dan teks yang lucu. Sedangkan PMAN VIDEOv3 mengunggah video-video humor. Kedua akun PMAN tersebut sengaja dibuat hanya sebagai hiburan semata.

Sangat jauh berbeda dengan akun ketiga yang dimiliki oleh Ardian Panca. Karena tinggal di Daerah Istimewa Jakarta, Panca banyak menemukan permasalahan-permasalahan lingkungan yang biasa ditemukan di kota-kota besar. Sehingga permasalahan tersebut yang membuat Panca tergerak untuk menyadarkan masyarakat khususnya kalangan muda untuk lebih menjaga lingkungan mereka. Sehingga Panca memulai dengan membuat akun *Open Your Mind* di media sosial LINE. Panca memilih LINE, karena dia sudah memahami betul bagaimana

perkembangan media sosial LINE dan bagaimana kemudahan adders untuk mengakses LINE@ yang dia buat. Belajar dari dua akun sebelumnya, yang memiliki jumlah yang bisa dibilang tidak sedikit. Dari akun pertamanya PMAN @sijagoan dengan jumlah adders yang jauh lebih banyak yaitu 582.000 lebih. Sedangkan PMAN VIDEOv3 memiliki adders paling sedikit dibanding 2 akun lain yang dimilikinya, yaitu hanya sebanyak 67.000 adders.

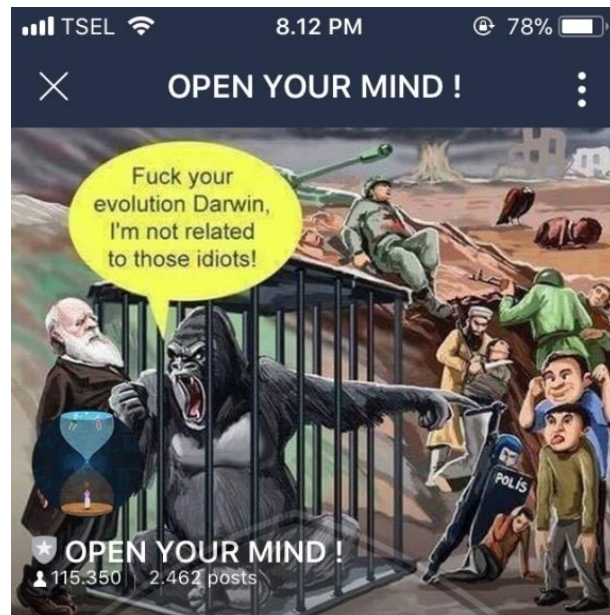
Open Your Mind yang mulai aktif sejak bulan Oktober tahun 2015 dan semakin berkembang pesat hingga saat ini, karena jumlah adders yang semakin bertambah hingga 115.000 lebih. Dalam kurun waktu 1 minggu bisa lebih dari 500 adders yang menambahkan akun LINE@ *Open Your Mind* ini ke dalam konten pertemanan mereka. Ketertarikan adders pada akun ini bisa dilihat dari apresiasi dalam setiap unggahan dari *Open Your Mind*. Biasanya dalam setiap gambar kartun yang diunggah mendapat apresiasi dari adders berupa *like* hingga lebih dari 700 *likers*. Nama *Open Your Mind* sendiri dipilih oleh owner agar menimbulkan ketertarikan adders untuk menambahkan akunnya pada konten pertemanan mereka. Owner sengaja memberikan nama tersebut akan adders bertanya-tanya dan penasaran seperti apa akun tersebut dan hal apa saja yang diunggah oleh akun *Open Your Mind*.

Hingga di akhir tahun 2017, unggahan gambar kartun sudah lebih dari 2400. Sayangnya ada beberapa gambar kartun yang sudah pernah diunggah dan beberapa waktu kemudian diunggah kembali. Biasanya hal seperti ini muncul karena kurangnya komunikasi antar anggota admin. Bahkan terkadang jika semua admin sedang aktif jumlah unggahan dalam sehari bisa mencapai lebih dari 25. Dan jika

tim admin sedang sibuk dengan pekerjaan masing-masing, biasanya hanya owner yang mengunggah 2 hingga 3 gambar saja dalam sehari.

Pesan pada gambar kartun yang diunggah biasanya adalah masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya banyak adders yang tidak memanfaatkan dengan baik akun ini. Terkadang mereka hanya asal berkomentar tanpa melihat lebih jauh dari isi pesan gambar yang diunggah. Sehingga dari fenomena tersebut peneliti melihat bahwa banyak adders yang mengakses gambar dan berusaha menangkap pesan yang ada di dalam gambar. Dalam hal tersebut, adders memasuki proses pemahaman lebih dalam tentang suatu hal yang dilihatnya dalam bentuk tanda-tanda yang ada pada gambar.

Sebenarnya sebelum akun *Open Your Mind* ini ada, sudah ada akun *@storyinpicture* hanya saja akun ini ada di media sosial twitter dan akun ini bersifat global. Sehingga akun tersebut menjadi salah satu alasan yang membuat owner tertarik untuk membuat akun *Open Your Mind* pada media sosial LINE yang bisa diakses oleh para pengguna media sosial LINE khususnya di negara Indonesia.

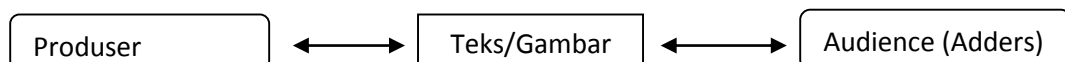


Gambar 4. 1 Tampilan Timeline Akun Open Your Mind

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 10 Januari 2018)

4.2 Setting Sosial yang Disebarkan Melalui Media Sosial

Adders tentu menjadi bagian dari kegiatan media dimana seseorang terikat dengan informasi yang termediiasi. Kegiatan pada media sosial bisa dimaknai sebagai proses menghimpun, memproduksi, sampai mendistribusikan informasi. Adders secara mental, fisik, serta emosional terlibat dalam material, teknologi, bahkan struktur kekuatan yang ada di media (Nasrullah, 2016: 86).



Riset terhadap *audience* dalam sejarah riset media sejak awal abad ke-20 dalam catatan Baran dan Davis (2010) hanya memberikan gambaran terhadap *audience* dan bagaimana media memiliki efek langsung kepada *audience* tersebut.

Era selanjutnya penelitian terhadap *audience* beralih menjadi upaya untuk memahami mengapa *audience* menggunakan media tertentu dan bagaimana penciptaan makna bagi *audience* itu sendiri (Nasrullah, 2016: 88).

Setiap *audience* memiliki kesadaran sepenuhnya dalam memilih media. Kesadaran yang dimiliki ini mendasari pilihan-pilihan terhadap media dan *audience* tidak secara serta merta langsung memilih tanpa adanya dasar, seperti minat atau pun motif. Peneliti berusaha melihat adanya alasan-alasan sadar dari *audience* dalam memilih media yang sama sekali tidak terkait dengan konten media itu sendiri.

Bagaimana hubungan *audience* terhadap media atau isi media memiliki dampak yang berbeda secara nilai di antara *audience* itu sendiri. Konsep ini memiliki kecenderungan pada era penciptaan makna terhadap media (Nasrullah, 2016: 91).

Media sosial yang interaktif, terbuka dalam mengkreasikan konten, sampai pada jaringan yang luas memberikan semacam penegasan bahwa hubungan tersebut bagaikan dua sisi mata uang. Pada satu sisi, media secara institusi menyediakan perangkat dan aplikasi yang bisa diatur di internet, pada lain sisi *audience* yang sepenuhnya menciptakan konten serta memanfaatkan perangkat media sesuai dengan kebutuhannya (Bell, 2001; Castells, 2001; Johnson, 2009; Jordan, 1999),

Audience tidak lagi pasif, tidak tersentral dan terisolasi, tetapi aktif dalam memproduksi konten dan pada saat bersamaan mereka pula yang mendistribusikan konten tersebut juga menjadi konsumen. Dalam penelitian ini, owner dari akun

Open Your Mind, bertindak sebagai konsumen dari gambar kartun yang tersebar di media sosial, tetapi di lain sisi owner juga bertindak sebagai produsen yang menyebar kembali gambar yang dia nikmati untuk dilihat oleh konsumennya (adders) pada akun yang owner buat.

Dimana owner mempunyai banyak alasan membuat akun LINE dengan nama *Open Your Mind* dan owner bersama tim admin berusaha menyebarkan gambar-gambar tentang berbagai masalah sosial yang muncul. Ide awal yang muncul dari owner karena melihat masalah-masalah lingkungan yang semakin banyak bermunculan dan diakibatkan oleh elit global begitupun masyarakat yang tidak banyak bergerak untuk menyelesaikan masalah lingkungan di sekitarnya.

Jika dilihat dari realitas sosial yang ada, menurut atas yang dirilis Badan Pangan dan Pertanian Dunia (FAO) berdasarkan data dari Global Forest Resources Assessment (FRA), Indonesia menempati peringkat kedua dunia tertinggi kehilangan hutan setelah Brasil yang berada di urutan pertama. Setiap tahun, Indonesia kehilangan hutan seluas 684.000 hektar akibat pembalakan liar, kebakaran hutan, perambahan hutan dan alih fungsi hutan khususnya untuk pembangunan industri besar.

Indonesia mengalami kerusakan hutan 1,2 juta hektar selama dua dekade 1990-2010. Ini dipicu oleh tindakan pemerintah yang lebih banyak menghabiskan subsidiya untuk industri. Hal yang sama terjadi juga di Brasil, kerusakannya bahkan telah mencapai 2,7 hektar. Menurut Laporan Overseas Development Institute (ODI) yang dilansir Maret 2015, kedua negara ini memberikan lebih dari 40 miliar dollar AS sebagai subsidi untuk sektor kelapa sawit, kayu, kedelai, daging

sapi, serta minyak bumi antara tahun 2009 hingga 2012. Angka ini 126 kali lebih banyak jika dibandingkan yang didapatkan oleh kedua negara ini untuk melestarikan hutan hujan (Kompas, 2015).

Sehingga dari data yang diperoleh oleh peneliti melalui berita-berita yang ada membuktikan bahwa lingkungan banyak mengalami kerusakan mulai dari hilangnya hutan, peningkatan polusi tanah, air, udara dan kerusakan lain yang disebabkan oleh semakin banyaknya industri yang ada. Sayangnya tidak banyak masyarakat yang sadar akan kerusakan lingkungan yang ada di sekitar mereka. Sehingga gambar kartun yang diunggah di akun *Open Your Mind* oleh owner dan admin dapat membantu mengkampanyekan kerusakan lingkungan yang ada.

Saat ini banyak organisasi lingkungan yang disibukkan dengan agenda kampanye tentang kerusakan lingkungan. Tetapi menurut owner, menyebarkan sebuah gagasan tidak harus dilakukan dengan turun ke jalan, melainkan bisa dilakukan dengan hal yang bisa diakses oleh banyak orang. Salah satunya adalah media sosial LINE, yang mendapat cukup banyak perhatian oleh penggunanya, sehingga owner memilih untuk menyebarkan isu lingkungan melalui akun *Open Your Mind*. Selain itu, untuk mendapat perhatian dari pengguna LINE, owner menggunakan gambar kartun yang bertema isu sosial yang didapat dari beberapa kartunis yang dikenalnya.

Ternyata salah dengan menyebarkan gambar kartun menjadi cara lain yang lebih efektif dibandingkan harus berkampanye dan turun ke jalan. Selain itu gambar kartun dipilih dibandingkan dengan teks karena sebagian masyarakat Indonesia lebih mudah menyerap informasi lewat media visual daripada teks, akibat masih

rendahnya minat dan budaya baca di masyarakat. Dalam situasi seperti ini, kartun atau alat visual lainnya dapat menjadi alternatif untuk menyampaikan pesan tentang berbagai tema termasuk lingkungan.

4.3 Gambaran Informan

Seperti yang ditulis peneliti di bab tiga, dimana peneliti memilih teknik penentuan informan dengan *purposive sampling*. Dimana teknik ini dipilih agar agar informasi dapat diperoleh secara maksimal karena didapatkan dari orang yang mempunyai pengetahuan dan kompetensi tentang subjek penelitian. Owner dan tim administrator dari akun LINE@ *Open Your Mind* dipilih oleh peneliti karena dianggap tim admin dan owner yang mempunyai hubungan langsung dengan addersnya. Tim admin bisa menilai bagaimana respon adders dan seberapa besar hal yang dipahami oleh adders terkait gambar yang sudah mereka unggah.

4.3.1 Tim Administrator Akun LINE@ *Open Your Mind*

Tim Admin yang bekerjasama pada akun LINE@ *Open Your Mind* ini terdiri dari 5 orang termasuk pemilik akun *Open Your Mind* itu sendiri. Anggota admin disini tidak dibayar oleh pemilik akun, akan tetapi mereka sengaja mengajukan diri karena tertarik pada akun *Open Your Mind*. Sehingga tim admin disini dengan sukarela membantu mengunggah gambar kartun. Sehingga tidak ada keterikatan dengan peraturan, hanya kesepakatan yang dibuat oleh tim admin dan pemilik akun. Waktu kerja tim admin disini terbagi berdasarkan waktu dan tema gambar kartun yang mereka unggah.

a. Ardian Panca (Owner Akun *Open Your Mind*)

Ardian Panca adalah karyawan di sebuah perusahaan swasta di Indonesia. Panca tinggal di ibukota Indonesia, yaitu di Jakarta Selatan. Selain menjadi seorang karyawan, Panca sebagai salah satu generasi milenial disibukkan dengan menjadi owner sekaligus admin pada tiga akun LINE@ yang dimilikinya. Di bulan Oktober 2015, Panca membuat akun ketiga setelah akun PMAN @sijagoan dan PMAN VIDEOv3. Pada beberapa bulan awal Panca hanya mengunggah beberapa gambar yang dia gambar atau bahkan dia dapat dari teman-temannya. Selain itu, Panca juga bekerja sama dengan sebuah akun internasional di twitter yaitu @storyinpicture . akun ini bergerak dalam hal yang sama seperti yang dilakukan *Open Your Mind*, hanya saja media penyebarannya melalui media sosial twitter. Dan akun ini tersebar luas dalam lingkup global sehingga *followers* dari akun ini berjumlah lebih dari 1,2 juta *followers*.

Sekitar 5-6 bulan pertama Panca hanya mengunggah gambar kartun ke dalam akun *Open Your Mind* sendiri. Panca bergerak sebagai owner sekaligus admin. Kemudian setelah semakin disibukkan dengan memegang 3 akun LINE@, akhirnya di bulan ke 7 akun *Open Your Mind* berdiri Panca melakukan promosi di timeline akun *Open Your Mind*. 2 adders mengajukan diri menjadi admin dengan syarat yang sudah ditentukan. Dan 2 admin lain lagi, Panca meminta bantuan dari 2 teman SMAny. Sehingga total ada 5 admin termasuk Panca itu sendiri. Akan tetapi selaku owner, dan admin yang diminta bersifat sukarela tanpa memberikan gaji maupun upah. Sehingga Panca tidak membebaskan setiap admin mengunggah gambar setiap hari. Sehingga Panca sendiri yang masih tetap memegang alih dari akun *Open Your Mind*.

b. Maulana Akbar

Maulana Akbar adalah salah satu admin yang mempunyai kesibukan bekerja di bagian administrasi di salah satu perusahaan swasta di Kota Tangerang. Maul awalnya mendaftarkan diri sebagai admin di akun *Open Your Mind* karena sebelumnya Maul dan Panca pernah menjadi rekan kerja di perusahaan yang sama sebelumnya. Sehingga dengan suka rela Maul membantu panca untuk ikut meramaikan akun *Open Your Mind* dengan unggahan gambar kartun. Atas kesepakatan dengan owner dan anggota admin lain, biasanya Maul mendapat jadwal untuk mengunggah gambar sekitar pukul 24.00 hingga pukul 03.00 pagi.

Maul memilih jadwal tersebut bukan karena owner yang memberikan. Tetapi Maul memilih sendiri jadwal tersebut karena biasanya di jam-jam tersebut, Maul aktif dalam menggunakan sosial media. Biasanya tema gender yang diambil oleh menjadi tema utama untuk mengunggah gambar kartun. Karena menurut Maul kesadaran akan gender khususnya di negara Indonesia masih sangat rendah. Dan kesadaran tersebut bisa muncul jika ada orang yang berusaha memberikan gambaran tentang kesetaraan gender. Menurut Maul kesadaran yang dimunculkan tidak harus melalui lisan maupun tulisan, tetapi bisa melalui gambar sehingga orang lebih tertarik untuk berusaha memahaminya. Alasan itu yang menjadikan Maul memilih gender sebagai tema yang ingin disampaikan kepada pengguna media sosial LINE.

c. Eko Prasetyo

Eko Prasetyo adalah salah satu admin yang bekerja di bagian administrasi pada perusahaan yang sama dengan Maul. Eko mendaftarkan diri menjadi admin *Open Your Mind* karena menerima ajakan dari Maul. Sehingga dia menyetujui untuk menjadi admin di akun *Open Your Mind*. Atas kesepakatan bersama Eko mempunyai jadwal untuk mengunggah gambar kartun pada pukul 18.00 – 24.00. Pada jam tersebut, Eko mempunyai waktu luang setelah selesai dengan pekerjaannya sebagai karyawan.

Sedangkan Eko memilih politik sebagai tema utamanya dalam mengunggah gambar kartun. Tema ini dipilih oleh Eko karena Eko mempunyai minat lebih untuk mengetahui perkembangan politik di Indonesia maupun di dunia. Biasanya saat-saat tidak disibukkan dengan pekerjaan, Eko aktif dengan membaca berita-berita politik entah melalui surat kabar, maupun online atau menonton berita di televisi secara langsung. Selain itu ada alasan lain yang membuat Eko tertarik dengan politik. Yaitu kurangnya minat masyarakat khususnya kalangan muda di sekitarnya untuk memahami masalah-masalah politik yang terjadi saat ini.

Menurut Eko sedikit banyak masyarakat harus paham seperti apa itu politik, sehingga mereka tidak hanya dibohongi oleh kلامnya politik para pemimpinnya. Jadi, Eko mengambil tawaran menjadi admin, agar para pengguna sosial media LINE lebih paham akan dunia politik di sekitar mereka melalui gambar yang dia unggah.

d. Mochamad Tommy

Mochamad Tommy adalah salah satu mahasiswa baru di salah satu perguruan tinggi swasta di Surabaya. Mocha awalnya menambahkan *Open Your Mind* pada konten pertemanannya karena dia tertarik setelah beberapa unggahan *Open Your Mind* muncul pada timelinenya. Sejak menambahkan akun *Open Your Mind*, hampir setiap hari Mocha melihat setiap unggahan terbaru. Hingga pada bulan April 2016, Mocha mendapatkan informasi tentang pendaftaran admin pada timeline *Open Your Mind*. Saat Mocha yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Atas, langsung mendaftarkan dirinya. Setelah syarat-syarat dari owner bisa dipenuhi oleh Mocha dan dia sepakat untuk menjadi bagian *Open Your Mind*.

Mocha memilih jadwal pada pukul 07.00-12.00 karena pada jam tersebut Mocha mempunyai waktu luang dalam mengakses sosial media. Tema yang diambil Mocha adalah tema lingkungan. Alasannya karena selama ini Mocha berdomisili di Sidoarjo Jawa Timur tidak jauh dari genangan lumpur Sidoarjo. Sehingga melihat lingkungan yang dulunya baik-baik saja, dan sekarang hanya menjadi genangan lumpur, Mocha berinisiatif untuk membuat masyarakat sadar untuk menjaga lingkungan, dengan cara sederhana. Sehingga dengan mengunggah gambar-gambar kartun bertema kerusakan lingkungan, bisa membuat pengguna media sosial LINE menjadi sadar akan pentingnya menjaga lingkungan di sekitar mereka.

e. Nathania

Nathania adalah seorang siswi Sekolah Menengah Atas di kota Pontianak. Hampir sama dengan Mocha, Nia sengaja mendaftarkan dirinya menjadi admin, karena sebelumnya Nia juga mengetahui akun ini dari timelinenya. Dia mempunyai jadwal yaitu pada pukul 13.00-18.00. Nia yang mempunyai jadwal paling fleksibel karena kesibukannya sebagai siswi SMA yang mengikuti beberapa ekstrakurikuler dan les piano sehingga terkadang Nia harus off untuk menjadi admin dalam beberapa hari. Biasanya Nia off ketika di sekolah sedang ada ujian atau kesibukan untuk mengikuti lomba dan acara sekolah lain.

Nia memilih tema ekonomi, tetapi lebih kepada tindakan-tindakan pada elite global. Alasannya karena Nia tinggal di Kota Pontianak dimana banyak pabrik-pabrik besar tidak jauh dari tempat tinggalnya. Dan menurut Nia pabrik tersebut membuat lingkungannya semakin rusak. Seperti cuaca yang semakin panas, kebulan asap setiap hari, limbah pabrik yang bau dan berbagai dampak negatif yang muncul karena semakin banyaknya pabrik. Sehingga menurut orang tua Nia, ekonomi membuat orang lupa akan lingkungannya. Hal itulah yang membuat Nia tertarik untuk melihat bagaimana ekonomi bisa merusak lingkungannya.

Dari beberapa admin yang ada di *Open Your Mind*, biasanya Panca mendapat kiriman gambar dari teman semasa kuliahnya atau mendapat kiriman gambar melalui *Direct Messenger* di media sosial Twitter dari akun *@storyinpicture*. Kemudian dari sini Panca membagikan gambar tersebut di grup Admin *Open Your Mind*, lalu admin yang sesuai temanya akan mengambil gambar tersebut kemudian mengunggahnya di akun *Open Your Mind*. Akan tetapi terkadang jika admin mempunyai kesibukan, owner sendiri yang akan langsung mengunggahnya.

4.4 Gambar Kartun Kerusakan Lingkungan

Gambar kartun yang dipilih oleh peneliti adalah gambar kartun tentang kerusakan lingkungan. Alasannya pada era globalisasi ini, hampir semua bidang yang ada dikuasai oleh elite ekonomi, akan tetapi dampak yang dimunculkanpun tidak bisa dibilang sedikit. Elit ekonomi sendiri dipahami sebagai orang yang mempunyai kekuasaan besar karena materi yang mereka miliki. Tetapi kuasa yang mereka miliki atas dunia menimbulkan banyak permasalahan sosial yang muncul. Seperti lingkungan yang semakin rusak karena banyaknya eksploitasi yang elite ekonomi lakukan terhadap alam. Faktor lain yang menyumbang kerusakan lingkungan karena ikut campurnya tangan-tangan tidak bertanggung jawab dari masyarakat.

Pola gambar yang ada pada akun LINE@ *Open Your Mind* sendiri lebih menekankan pada keadaan lingkungan saat ini yang semakin rusak. Tidak hanya gambar keadaan lingkungan yang rusak saja yang diunggah oleh para admin, tetapi juga aktor-aktor yang ikut turut dalam perusakan lingkungan secara besar-besaran. Sebenarnya tidak hanya para elite global saja yang menjadi aktor utama dalam rusaknya lingkungan. Tetapi juga masyarakat sedikit banyak cara hidup mereka juga merusak lingkungan. Seperti dari banyaknya pengguna kendaraan bermotor yang menimbulkan polusi udara, membuang sampah sembarangan sehingga menyebabkan polusi tanah dan air. Pemanasan global yang semakin tinggi pun tidak jauh dari tangan-tangan elite global dan masyarakat itu sendiri. Sehingga rusaknya lingkungan secara global tidak bisa dibilang ulah dari satu atau dua orang.

Sehingga disini peneliti ingin melihat lebih jauh lagi bagaimana gambar yang dibagikan kepada pada adders bisa dipahami isi pesan dari gambar kartun

tersebut. Dan isi pesan yang ada di dalam gambar tidak hanya sekedar pesan, tetapi adalah masalah yang sedang kita hadapi saat ini khususnya masalah pada rusaknya lingkungan yang sedang kita tinggali.

Beberapa gambar yang dipilih peneliti untuk dianalisis dengan metode semiotika sosial dari Charles Sanders Pierce. Gambar yang dipilih mewakili dari 8 kategori seperti yang dijelaskan peneliti pada sub bab 3.6. Kategori tersebut dibedakan atas kerusakan lingkungan yang terjadi, dimulai dari kategori pertama yaitu kerusakan bumi karena industri. Lalu kategori kedua tentang penebangan hutan secara ilegal. Kemudian kategori ketiga tentang peningkatan populasi di dunia yang menyebabkan hilangnya banyak hutan dan digantikan dengan gedung-gedung pencakar langit. Kemudian yang keempat tentang eksploitasi yang dilakukan oleh elit ekonomi, dan yang kelima tentang perampasan hutan yang digambarkan seperti penjelasan pada teori eco-feminisme. Dan yang keenam tentang pencemaran bumi karena ulah masyarakat. Kemudian kategori ketujuh yaitu kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan sebagian lingkungan dan kedelapan tentang keseimbangan ekosistem.

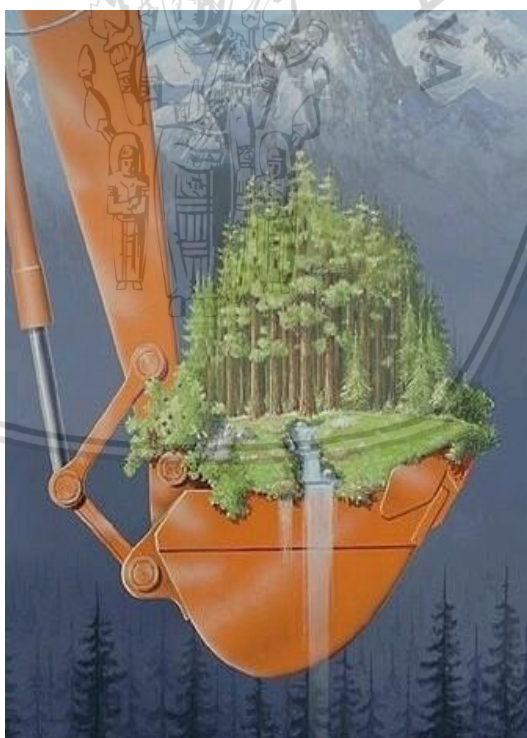
1. Kerusakan bumi karena industri



Gambar 4.5.1

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 19 November 2017 – 09.10 WIB)

2. Penebangan Liar (*Illegal Logging*)



Gambar 4.5.2

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 19 November 2017 – 09.10 WIB)

3. Bumi dipenuhi gedung pencakar langit



Gambar 4.5. 3

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 19 November 2017 – 09.10 WIB)

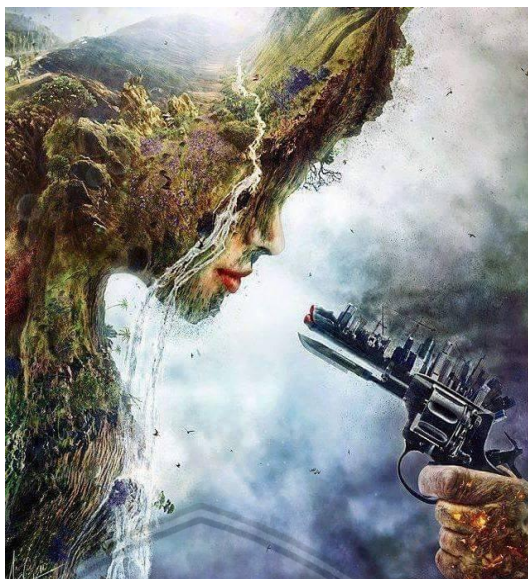
4. Eksploitasi oleh elit ekonomi



Gambar 4.5.4

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 28 Januari 2018 – 10.10 WIB)

5. Gambaran dari teori Eco-Feminisme

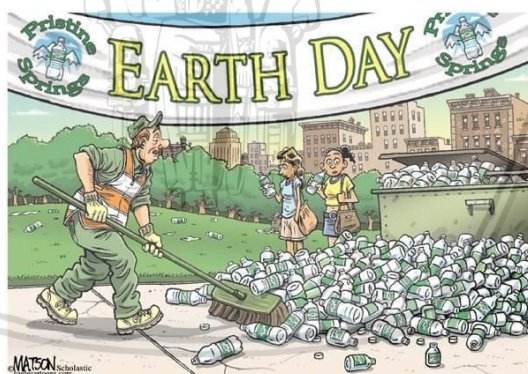


Gambar 4.5.5

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 28 Januari 2018 – 10.15 WIB)

6. Pencemaran bumi karena tindakan masyarakat yang tidak bertanggung

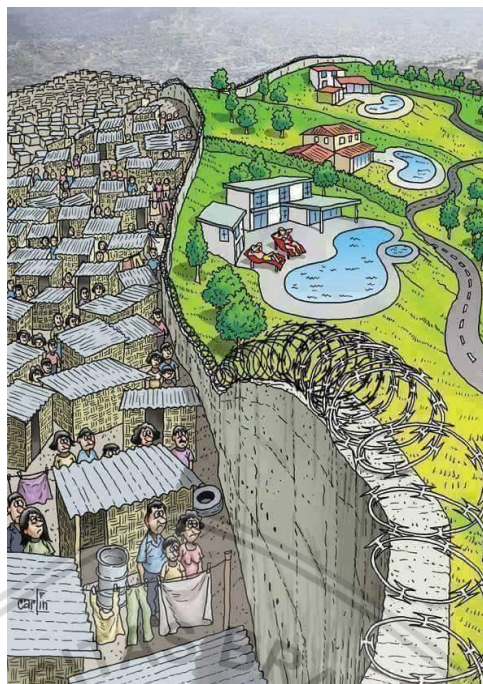
jawab



Gambar 4.5.6

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 16 Maret 2018 – 10.10 WIB)

7. Kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan lingkungan



Gambar 4.5.7

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 16 Maret 2018 – 10.18 WIB)

8. Keseimbangan ekosistem



Gambar 4.5.8

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 16 Maret 2018 – 10.27 WIB)

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Kartun Sebagai Media Komunikasi Visual

Pada tujuan awal dari pemilik akun *Open Your Mind* (Ardian Panca), bahwa gambar kartun yang diunggah adalah gambar kartun yang mengangkat isu-isu kekinian, seperti lingkungan, politik, maupun sosial. Maka kritik sosial yang berusaha disampaikan melalui gambar kartun tidak hanya sekedar bentuk perlawanan kepada pemerintah dan elit ekonomi. Tetapi lebih dari hal itu, kartun yang diunggah juga berusaha menyebarkan pengetahuan kepada para addersnya.

Akun *Open Your Mind* ini sengaja dibuat untuk media kritik sosial tetapi dengan penyampaian yang berbeda yaitu dengan gambar kartun yang diunggah. Karena melihat fenomena pembangunan yang seringkali diproyeksikan pada perkembangan ekonomi kapitalistik dan perkembangan industri secara besar-besaran yang terletak di bawah dominasi elit ekonomi (kaum borjuis). Sehingga berdampak pada kerusakan lingkungan yang banyak dirasakan oleh masyarakat secara luas di berbagai belahan dunia, khususnya di Indonesia.

Kartun sendiri merupakan media komunikasi visual dengan unsur hiburan yang menonjol. Secara umum, kartun merupakan gambar interpretatif menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan (Sobur, 2006: 138). Saat ini pengertian kartun tidak sekedar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi lebih dari itu berkembang menjadi gambar sindirian (kritik). Kartun mampu melukiskan sebuah realitas sosial bahkan permasalahan sosial yang sedang terjadi sekalipun dengan sangat ringan. Berbagai bentuk, garis, warna, itulah yang menjadi

kekuatan sekaligus daya tarik utama kartun dibandingkan dengan bentuk komunikasi lain.

Pembaca diajak untuk berpikir, merenungkan dan memahami pesan-pesan yang tersirat dalam sebuah gambar kartun. Kartun dinilai sebagai media yang abadi karena senantiasa tampil sebagai sebuah media yang bisa dinikmati oleh siapa saja, dan dengan sifatnya yang menarik. Media massa di Indonesia biasanya menampilkan kartun sebagai ungkapan kritis terhadap masalah yang sedang berkembang secara tersamar dan tersembunyi.

Kartun adalah gambar yang berisi sindiran, kritikan, cerita jenaka, atau humor yang digambar dalam satu panel (Della, 2016). Selain itu kartun adalah salah satu wujud ekspresi seni yang bermaksud melucu, menyindir, mengkritik (Irwanto, 1995: 65). Sedangkan menurut Pramudya Desty, Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang di desain untuk memengaruhi opini masyarakat.

Jika fenomena semacam ini dikaitkan dengan teori komunikasi massa dari John B. Thompson yang menyatakan bahwa teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat (Thompson, 2004: 184). Kartun adalah salah satu bentuk media komunikasi yang menonjolkan dari segi visual yang dihasilkan dari teknologi. Menurut Thompson teknologi semakin berkembang, dan perkembangan teknologi inilah yang membuat manusia semakin bergantung dengan adanya teknologi. Seakan-akan kehidupan manusia diatur oleh teknologi itu sendiri.

Salah satu bentuk teknologi yang disebutkan Thompson adalah teknologi komunikasi dan informasi. Dimana teknologi ini berbentuk berbagai jenis seperti telepon genggam atau yang sekarang dikenal dengan *smartphone*, komputer, televisi, termasuk koran yang dihasilkan dari teknologi media cetak. Pada fenomena ini peneliti melihat bagaimana pengaruh teknologi seperti yang dibuat oleh McLuhan juga mampu membuat inovasi media visual dalam bentuk kartun. Teknologi semacam ini mampu membuat gambar tidak harus dengan tangan, tetapi bisa dengan bantuan aplikasi.

Kemudian gambar-gambar kartun yang dibuat menggunakan teknologi tersebut, tidak hanya bisa dinikmati oleh pembuat gambar saja. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang diramalkan oleh Marshall McLuhan pada era *electronic age* dimana teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat dan muncul alat komunikasi seperti *smartphone* yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi media sosial. Aplikasi media sosial sendiri termasuk di dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dimana, aplikasi tersebut memberikan fitur untuk saling membagikan informasi dari pengguna satu ke pengguna yang lainnya.

Salah satu media sosial yang biasa ditemui dan mudah diakses adalah LINE. Dimana perkembangan LINE yang semakin pesat yang dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mengunggah teks, video maupun gambar. Dengan fitur dari LINE yang cukup lengkap membantu banyak akun membagikan informasi dalam berbagai jenis. Salah satunya seperti akun *Open Your Mind* dimana akun ini berfokus membagikan gambar kartun sebagai salah satu media penyampai opini dalam bentuk visual yang bisa diakses oleh pengguna LINE.

Seperti yang diramalkan oleh McLuhan pada periode *electronic age* akan muncul alat komunikasi yang canggih seperti ponsel, tv, komputer, internet dan sebagainya. Kemunculan teknologi semacam ini akan mengubah struktur kehidupan manusia untuk semakin mudah berkomunikasi dengan manusia lain dimana saja dan kapan saja. Jadi, dimulai dari *smartphone*, aplikasi, dan gambar kartun itu sendiri adalah bagian dari perkembangan teknologi yang diramalkan oleh McLuhan. Dimana semua bentuk alat elektronik, fitur yang dibuat untuk melengkapinya dan sesuatu yang dibuat oleh elektronik dengan bantuan aplikasi tersebut adalah hasil dari teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri. Contohnya seperti gambar kartun yang dibuat sebagai media komunikasi dalam bentuk visual.

5.2 Deskripsi Umum Gambar Kartun

Jumlah *post* pada akun *Open Your Mind* yang tidak sedikit ini yaitu sebanyak 2462 *post* ini terdiri dari 541 *quotes*, 271 tentang konspirasi dunia, 514 tentang fakta-fakta tokoh dunia, kemudian, 974 tentang gambar kartun dengan berbagai tema seperti politik, pendidikan, birokrasi, psikologi, dan budaya populer. Dan yang terakhir gambar kartun tentang isu lingkungan dengan jumlah 163 gambar. Tetapi dari jumlah sebanyak 163 tersebut, ada beberapa gambar yang diunggah ulang terkadang lebih dari 3kali. Dari 163 gambar tersebut sebenarnya hanya ada 85 gambar yang berbeda. Sehingga dari unggahan pertama pada bulan Oktober 2015 hingga bulan Januari 2018 terdapat sebanyak 2462 unggahan, sayangnya masih banyak gambar yang sama karena sudah diunggah beberapa kali. Dari 85 gambar kartun yang menggambarkan isu lingkungan, peneliti ingin

menunjukkan semua gambar kartun tentang lingkungan yang sudah diunggah oleh akun *Open Your Mind*.

Kemudian dari jumlah 85 gambar kartun tersebut peneliti membedakan setiap gambar dengan beberapa kategori kerusakan lingkungan. Kategori tersebut dibedakan atas kerusakan lingkungan yang terjadi, dimulai dari kategori pertama yaitu kerusakan bumi karena industri. Lalu kategori kedua tentang penebangan hutan secara ilegal. Kemudian kategori ketiga tentang peningkatan populasi di dunia yang menyebabkan hilangnya banyak hutan dan digantikan dengan gedung-gedung pencakar langit. Kemudian yang keempat tentang eksploitasi yang dilakukan oleh elit ekonomi, dan yang kelima tentang perampasan hutan yang digambarkan seperti penjelasan pada teori eco-feminisme. Dan yang keenam tentang pencemaran bumi karena ulah masyarakat yang tidak bertanggung jawab. Kemudian kategori ketujuh yaitu kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan sebagian lingkungan maupun sumber daya alam dan kedelapan tentang keseimbangan ekosistem.

Kode Gambar	Tanggal Dibagikan	Kategori Gambar
Gambar 4.5.1	10 Oktober 2016	Kerusakan bumi karena industri
Gambar 4.5.2	10 Januari 2017	Penebangan Liar (<i>Illegal Logging</i>)
Gambar 4.5.3	5 Mei 2017	Bumi dipenuhi gedung pencakar langit (peningkatan populasi)
Gambar 4.5.4	16 Juni 2017	Eksplorasi oleh elit ekonomi
Gambar 4.5.5	11 November 2017	Eco-Feminisme
Gambar 4.5.6	18 Maret 2017	Pencemaran bumi karena tindakan manusia yang tidak bertanggung jawab

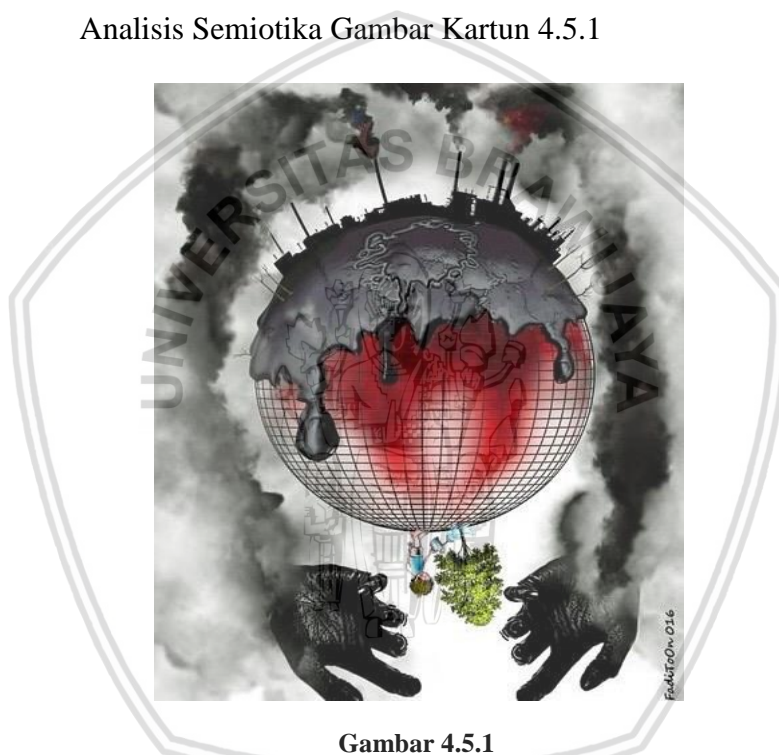
Gambar 4.5.7	16 April 2017	Kesenjangan sosial yang melibatkan penguasaan lingkungan
Gambar 4.5.6	6 Juli 2017	Keseimbangan ekosistem

Tabel 5.2 Deskripsi Umum Gambar Kartun

(Data diolah Peneliti)

5.3 Analisis Semiotika

5.3.1 Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.1



Gambar 4.5.1

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 19 November 2017 – 09.10 WIB)

Pada analisis semiotika Peirce diawali dengan klasifikasi *sign*. Pada tahap pertama peneliti menganalisis gambar 4.5.1 adalah ditampilkannya warna dasar pada *background* dari latar gambar ini adalah warna abu-abu gelap yang melambangkan kesedihan, lemah, kehabisan energi, dan kotor (Yunus, 2014: 68). Hal ini berkaitan dengan munculnya kepulan asap dari pipa industri-industri besar yang mengelilingi bumi. Kepulan asap yang muncul dari pipa industri ini dianggap

sudah merusak lingkungan, dan semakin hari bumi akan kehilangan tumbuhannya yang digantikan gedung-gedung industri besar. Pada gambar tersebut kepulan asap yang berwarna abu-abu gelap seakan merangkul dan menguasai bumi. Kemudian pada tengah bumi terlihat warna merah, pada umumnya warna merah digambarkan dengan situasi yang sedang tidak baik dan dalam kondisi marah. Tahapan pertama ini disebut dengan tahapan *qualisign*. *Qualisign* yang memiliki pengertian tentang kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lembut, lemah, dan merdu (Sobur, 2016: 41).

Kemudian pada tahap kedua melihat *sinsign* yang ada pada gambar 4.5.1 adalah sosok seorang anak kecil yang sedang menyirami pohonnya. Hal ini menggambarkan sebuah aksi penolakan atau perlawanan dari rusaknya lingkungan akibat industri-industri besar yang dibuat oleh elit ekonomi. Penanaman pohon yang digambarkan menjadi salah satu bentuk reboisasi. Akan tetapi, penanaman pohon yang dilakukan tidak sebanding dengan dampak dari industri besar. Sehingga penanaman pohon tidak banyak membantu untuk menyelamatkan bumi. Tahap kedua masuk pada *sinsign*, yang artinya eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.1 bisa dilihat dari cairan hitam yang memenuhi bumi. Cairan hitam tersebut adalah limbah dari industri yang ada. Limbah tersebut menandakan adanya kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh industri-industri besar yang akhirnya menjadi tanggung jawab elit ekonomi untuk menangani kerusakan lingkungan tersebut. Seperti pada negara Indonesia yang sudah diatur

dalam UU Lingkungan Hidup, Peraturan Pemerintah tentang Lingkungan Hidup, Pengelolaan Limbah Bahan Berbahaya dan Beracun. Hal tersebut masuk pada klasifikasi sign, tahap ketiga yaitu *legisign* yang berarti norma yang dikandung oleh tanda (Sobur, 2016: 41).

Dari tiga tahapan berdasarkan klasifikasi *object*, ditemukan bahwa pada gambar 4.5.1 pada gambar tersebut mempunyai dua sisi perbedaan. Pada bagian atas bumi dipenuhi dengan gedung-gedung yang mengeluarkan asap pabrik, hal tersebut sebagai tanda sedang berjalannya aktivitas industri. Kemudian nampak asap hitam yang mengepul mengelilingi bumi dan limbah cair yang berwarna hitam juga nampak mengalir di permukaan bumi. Tapi pada sisi bagian bawah menggambar seorang anak laki-laki sedang menyiram satu batang pohon. Sehingga pada gambar 4.5.1 tersebut menyampaikan sebuah makna bahwa aktivitas industri di bumi sudah banyak menghilangkan pohon, kemudian reboisasi yang dilakukan tidak sebanding dengan pohon yang dieksploitasi untuk kepentingan industri.

Kemudian setelah menganalisis gambar berdasarkan klasifikasi *sign*, peneliti melanjutkan analisis berdasarkan klasifikasi *object* yang terdiri dari ikon, indeks, dan simbol. Dalam gambar 4.5.1 bisa dilihat dari bentuk bumi. Dimana bentuk bumi yang dibuat menyerupai bentuk bola dunia yang biasa kita dilihat. Selanjutnya ada gambar yang menyerupai pipa-pipa yang biasanya terdapat pada industri-industri besar. Pipa-pipa ini difungsikan untuk mengeluarkan asap dari mesin industri yang sedang bekerja. Analisis tersebut termasuk pada ikon. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya, misalnya peta (Sobur, 2016: 41).

Kemudian masuk pada tahap kedua dari *object* yaitu melihat indeks pada gambar 4.5.1 terdapat pada gambar yang menyerupai kepulan asap yang keluar dari pipa-pipa industri. Kesan warna gelap yang mengelilingi sebagian belahan bumi, menunjukkan bahwa lingkungan sedang tidak dalam kondisi baik-baik saja. Tetapi lingkungan sudah terkena dampak dari polusi udara yang ditimbulkan oleh industri-industri besar. Industri besar ini dijalankan oleh para elit ekonomi. Sedangkan pada gambar asap hitam yang mengepul menyerupai sepasang tangan yang menegaskan bahwa bumi sedang dilingkupi oleh polusi udara. Hal ini menegaskan bahwa bumi sedang dalam kondisi yang lemah dan kotor. Indeks yang memiliki pengertian bahwa tanda yang memiliki keterkaitan fenomena atau eksistensi di antara *representamen* dan objeknya (Sobur, 2016: 42).

Di tahap ketiga yaitu simbol, pada gambar kartun 4.5.1 sangat jelas menggambarkan tentang polusi yang disebabkan oleh industri-industri besar. Ilustrasi digambarkan dari warna asap yang menghitam keluar dari bagian pipa industri. Selanjutnya asap dari industri-industri tersebut melingkupi bumi. Kemudian ditambah lagi dengan ilustrasi cairan warna hitam yang menggenangi sebagian dari gambar bumi. Warna hitam tersebut dianggap sebagai limbah cair yang berasal dari industri tersebut. Simbol adalah tanda yang dirancang untuk menjadikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan hubungan antara penanda dan petandanya (Sobur, 2016: 42).

Sangat jelas memberikan penegasan adanya fenomena yang dibuat oleh elit ekonomi melalui aktivitas industrinya yang berdampak pada lingkungan sekitar. Hal ini kemudian dilanjutkan dengan ilustrasi gambar seorang anak laki-laki yang sedang menyiram tumbuhannya. Hal ini memberikan penegasan, adanya

perlawanan untuk meminimalisir terjadinya kerusakan yang disebabkan oleh elit ekonomi.

Dari pemaparan terhadap klasifikasi berdasarkan *sign* dan *object* di atas, maka peneliti melihat bahwa pada gambar kartun 4.5.1 adalah sebuah ilustrasi tentang kerusakan lingkungan yang terjadi di bumi dikarenakan oleh aktivitas industri-industri besar. Dalam gambar tersebut digambarkan bahwa bumi tengah dilingkupi dengan kepulan asap yang hitam. Kepulan asap tersebut keluar dari pipa-pipa industri yang ada. Kepulan asap tersenut menjadi polusi udara yang semakin hari semakin meningkat. Hal tersebut digambarkan dengan sepasang tangan yang berwarna hitam yang keluar dari kepulan asap industri.

Sepasang tangan tersebut diilustrasikan sebagai polusi udara yang tengah melingkupi bumi dan menguasai bumi. Hal tersebut bisa dijelaskan bahwa polusi udara semakin meningkat akibat semakin banyaknya industri besar yang semakin berkembang di banyak negara. Ilustrasi tersebut tidak hanya sekedar gambar kartun yang dituangkan, tetapi fenomena tersebut bisa ditemui di berbagai negara yang memiliki industri besar. Hal tersebut didukung oleh data pada tahun 2012, merupakan hasil pemantauan tingkat polusi udara di 1600 kota di 91 negara. Hasilnya menunjukkan hanya 12% saja warga dunia yang tinggal di kota yang memenuhi syarat kelayakan kualitas udara yang ditetapkan oleh WHO. Polusi udara di luar ruang diperkirakan membunuh 3,7 juta orang di dunia pada tahun 2012 dan WHO menyatakan kalau hal itu telah menjadi faktor pemicu resiko kesehatan lingkungan tunggal terbesar di dunia (Detik, 2016). Badan Kesehatan Dunia PBB (WHO) pada 2014 mengatakan, polusi terbentuk dari asap mesin diesel dan pembangkit listrik berbahan bakar batubara, serta emisi yang dihasilkan industri.

Selain polusi udara, pada gambar kartun 4.5.1 digambarkan adanya limbah cair yang menggenangi bumi. Limbah cair yang berwarna hitam seakan menutupi sebagian dari belahan bumi. Pada realitasnya biasanya limbah cair tersebut dibuang ke sungai atau laut oleh industri besar. Dicontohkan sendiri pada negara Indonesia, menurut data dari Direktorat Jenderal Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan dari tahun 2013 hingga 2015, sebanyak 52 sungai di Indonesia berstatus cemar berat. Dari 450 Daerah Aliran Sungai (DAS) di Indonesia, 118 DAS dalam kondisi kritis. Dari data tersebut dan gambar tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa lingkungan kita tidak sedang dalam kondisi baik. Selain itu, banyak masyarakat di berbagai wilayah yang kekurangan air bersih karena banyak sungai yang tercemar karena buangan limbah cair.

Dari hasil penelitian Peneliti Pusat Teknologi Lingkungan BPPT, disebutkan bahwa dalam 50 tahun terakhir Indonesia telah gagal mencegah turunnya mutu air. Menurut data 1,2 miliar penduduk dunia tidak mempunyai akses ke air bersih. Berbagai penyebab menjadikan penduduk kesulitan mendapatkan air bersih, seperti karena limbah rumah tangga, pestisida yang digunakan oleh petani, tetapi limbah industri yang menjadi penyebab paling besar. Limbah industri memang tidak memiliki volume yang tinggi. Namun, daya rusaknya paling kuat. Limbah mengandung B3 tersebut sangat potensial munculkan dampak pencemaran air sungai. Limbah itu mempengaruhi naik turunnya keasaman air, perubahan sifat fisik, tertutupnya permukaan air, dan meningkatkan jumlah padatan yang tersuspensi dalam air. Dari data tersebut jika dilihat melalui ilustrasi pada gambar kartun 4.5.1 menunjukkan bahwa limbah cair yang dibuang oleh industri sangat berbahaya karena limbah tersebut lebih bisa mencemari air bersih dan telah

disebutkan banyak masyarakat dengan berbagai wilayah mengalami kekurangan air bersih yang salah satu sebabnya dikarenakan industri.

Tidak hanya elemen udara dan air saja yang terkontaminasi oleh limbah industri. Tanah pun mengalami hal demikian. Dilansir *Reuters*, pemerintah dapat menjatuhkan sanksi berat pada pelaku atau perusahaan penghasil polusi udara, air maupun tanah. RUU ini mulai berlaku efektif pada 1 Januari 2015. Menurut perhitungan *Reuters*, biaya untuk menyiapkan lahan tanah tercemar agar dapat ditanami kembali atau untuk peternakan mencapai sekitar lima triliun Yuan atau sekitar 760 miliar dolar AS, dengan dasar perhitungan dari perkiraan rata-rata pihak industri untuk merawat tiap hektare lahan. Dari perhitungan *Reuters*, tidak sedikit biaya yang dikeluarkan untuk mengolah lahan yang tercemar limbah industri, sehingga bisa digambarkan seberapa banyak tanah di dunia yang menjadi korban dari aktivitas industri.

Degradasi lingkungan semakin hari dampaknya mulai banyak dirasakan oleh masyarakat. Hal ini dikuatkan dengan data sekitar 29% lahan bumi mengalami penggurunan antara ringan, sedang, dan parah, sedangkan 6% lainnya dikategorikan mengalami penggurunan sangat parah. Hutan tropis yang mencakup 6% luas permukaan bumi namun memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi yaitu sekitar 50% dari jumlah spesies yang ada, antara 7,6 sampai dengan 10 juta hektar pertahun mengalami kemusnahan.

Selain itu, industri-industri besar yang selalu mengandalkan bahan bakar fosil memberikan kontribusi yang besar terhadap akumulasi CO² di atmosfer. Hal ini kemudian berdampak pada kenaikan suhu permukaan bumi naik rata-rata antara

1,5-4,5° C yang memungkinkan peningkatan permukaan laut antara 25-140 centimeter sebagai konsekuensi dari pencairan es di daerah kutub. Penggunaan energi nuklir sebagai alternatif dari energy fosil memberi dampak terhadap kebocoran reaktor nuklir seperti yang terjadi di Chernobyl pada tanggal 26 April 1986, selain sampah radioaktif (Todaro, 1995).

Menurut laporan yang berasal dari *United Nation and Development* (UNDP) tahun 1998, sebanyak 2,7 juta orang tiap tahun meninggal akibat pencemaran lingkungan lewat polusi udara karena emisi-emisi industri, gas buang kendaraan bermotor dan bahan bakar fosil yang dibakar di rumah-rumah. Karenanya, manusia menderita kerusakan pernafasan, penyakit jantung paru-paru serta kanker.

Selanjutnya, pada gambar 4.5.1 terdapat gambar seorang anak yang sedang menyirami pohon kecil. Dalam ilustrasi gambar tersebut, bisa dilihat sebuah tindakan yang dilakukan anak tersebut menjadi salah satu contoh perlawanan terhadap industri. Menyirami pohon seperti pada gambar dimaksudkan untuk mengurangi dampak kerusakan lingkungan karena industri-industri besar. Menanam pohon, dianggap menjadi sesuatu hal yang bisa mencegah dari kerusakan lingkungan yang lebih besar. Hal tersebut menjadi salah satu bentuk perlawanan dan penolakan terhadap aktivitas industri.

Kemudian pada gambar anak tersebut, dimaksudkan melakukan penanaman pohon kembali (reboisasi). Sayangnya reboisasi yang dilakukan tidak sebanding dengan hilangnya hasil hutan untuk industri. Kemudian penanaman pohon tidak mampu untuk melindungi bumi dari kerusakan yang diakibatkan dari industri tersebut. Selain itu secara keseluruhan warna pada background berwarna abu-abu

gelap, hal ini menjelaskan bahwa kondisi dari bumi yang sedang kehabisan energi, kotor, dan lemah. Warna gelap yang membuat kesan bumi menjadi suram dan dilingkupi dengan kesedihan.

Setelah peneliti melakukan analisis dan interpretasi berdasarkan semiotika kemudian peneliti mencoba mengkaitkan dengan teori determinisme teknologi dari Marshall McLuhan. Dimana seperti yang sudah dianalisis peneliti pada gambar kartun 4.5.1 ingin menyampaikan sebuah pesan tentang kerusakan lingkungan yang terjadi di bumi karena adanya aktivitas industri. Pada gambar tersebut ditunjukkan dengan munculnya asap hitam berbentuk tangan, bumi yang sebagian sudah tercemari oleh limbah cair industri, gedung-gedung industri yang mengeluarkan asap, dan seorang anak yang menyiram sebuah pohon kecil.

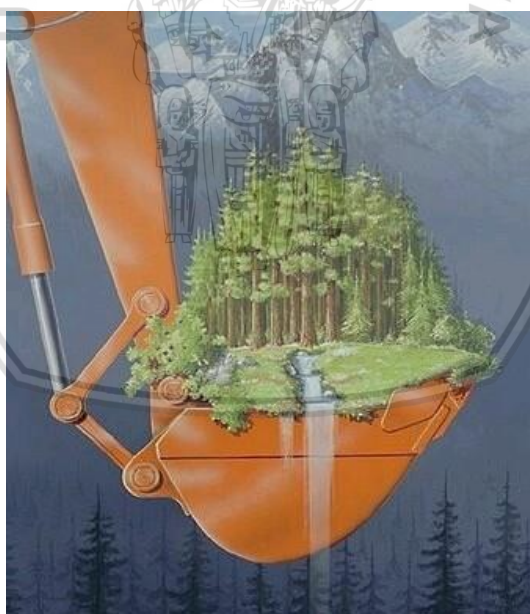
Jika fenomena semacam tersebut dikaitkan dengan teori determinisme McLuhan yang berawal dari asumsi bahwa teknologi adalah kekuatan kunci dalam mengatur masyarakat (Saefullah, 2007: 28). Pada gambar tersebut bisa ditunjukkan pada kondisi bumi bagian atas yang dipenuhi dengan ilustrasi gedung-gedung bertingkat yang mengeluarkan asap hitam yang digambarkan adanya aktivitas industri. gambar tersebut ingin menyampaikan keadaan yang sebenarnya memang terjadi di bumi.

Sejak ditemukannya teknologi dan terus berkembang pesat hingga saat ini sehingga hampir setiap aktivitas yang dilakukan manusia dibantu dengan teknologi. Akan tetapi, semakin pesatnya perkembangan teknologi tidak bisa dikontrol oleh manusia, seperti penggunaan teknologi secara besar-besaran pada industri.

Penggunaan teknologi tersebut secara tidak langsung merusak kondisi ekosistem pada bumi. Kerusakan tersebut seperti digambarkan pada ilustrasi 4.5.1.

Kemudian pada gambar kartun tersebut, adalah salah satu bentuk media yang dihasilkan dari teknologi informasi dan komunikasi yang ingin menyampaikan gambar yang memiliki pesan tentang kerusakan di bumi akibat aktivitas industri. Dimana gambar tersebut dibagikan melalui media sosial yang menjadi bagian dari teknologi itu sendiri. Gambar tersebut dibagikan untuk memberikan informasi kepada adders tentang bagaimana kondisi saat ini di bumi karena aktivitas industri yang semakin meluas yang berdampak pada kerusakan lingkungan.

5.3.2 Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.2



Gambar 4.5.2

(Dokumentasi Peneliti, 19 November 2017 – 09.10 WIB)

Pada gambar 4.5.2 adalah ditampilkannya *background* belakang dari gambar ini adalah pegunungan yang berjejer. Pegunungan yang berjejer

memperlihatkan kesan dingin dan beku. Kesan dingin yang dibuat tidak hanya karena pegunungan merupakan dataran tinggi. Lebih dari hal itu, pegunungan merasakan hilang dan rusaknya alam mereka karena ulah manusia. Selain itu menampakkan pula pohon-pohon di bagian belakang gambar yang menunjukkan adanya hutan. Jika dilihat lebih jauh ada warna abu-abu gelap yang menyelimuti hutan yang memberikan kesan mendung dan berkabut menandakan kesedihan, lemah, dan kehilangan sesuatu (Yunus, 2014: 68). Pada klasifikasi *sign* pada tahap pertama yaitu *qualisign* yang memiliki pengertian tentang kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lembut, lemah, dan merdu (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.2 adanya gambar excavator yang mengangkat sebagian tanah beserta pohon-pohonnya yang masih berdiri tegak. Posisi gambar pohon-pohon yang tegak menandakan sebuah penolakan dan perlawanan terhadap excavator yang merusak hutan yang ada. Selain itu pada excavator menunjukkan tanah yang masih diselimuti warna hijau yaitu adalah rumput. Kemudian pada excavator memperlihatkan gambar air yang masih menetes. Hal ini menunjukkan bahwa manusia yang mengoperasikan excavator secara sengaja mengeruk tanah yang dalam keadaan masih subur karena pada lapisan tanah masih ada rumput yang menyelimutinya. Pada tahap kedua menganalisis gambar dengan *sinsign*, adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai (Sobur, 2016: 41).

Kemudian pada tahap klasifikasi *sign* yang terakhir pada gambar 4.5.2 adalah bagian dimana excavator sedang mengeruk tanah yang dalam kondisi subur. Tanah tersebut masih memiliki pohon yang berdiri tegak, kemudian kondisi tanah

yang masih diselimuti oleh rumput. Excavator yang sedang mengeruk tanah tersebut, menandakan adanya kasus kerusakan alam. Kemudian excavator yang digambarkan yang menjadi tanggung jawab manusia yang mengoperasikannya. *Legisign*, adalah norma yang dikandung oleh tanda (Sobur, 2016: 41).

Sehingga norma yang ada sudah ditetapkan melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Salah satunya seperti yang terletak pada pasal 1 Nomor 16 bahwa Perusakan lingkungan hidup adalah tindakan orang yang menimbulkan perubahan langsung atau tidak langsung terhadap sifat fisik, kimia, dan/atau hayati lingkungan hidup sehingga melampaui kriteria baku kerusakan lingkungan hidup. Sehingga dari pasal tersebut pengemudi excavator maupun badan yang mengelola excavator bertanggung jawab atas kerusakan lingkungan hidup.

Dari gambar 4.5.2 berdasarkan klasifikasi sign dapat disimpulkan bahwa bagaimana manusia mengeksploitasi hasil hutan. Manusia berusaha mengambil sebanyak-banyaknya hasil hutan bahkan harus menggunakan alat berat. Pada hal semacam ini, manusia sudah tidak memikirkan tentang keseimbangan ekosistem. Manusia hanya memikirkan keuntungan secara finansial jika mereka bisa memanfaatkan alam tersebut.

Kemudian setelah tiga tahap klasifikasi *sign* selesai, berlanjut pada klasifikasi *object* yang diawali dengan menganalisis ikon pada gambar kartun 4.5.2 tersebut digambarkan dengan alam terbuka. Di dalam gambar tersebut tampak pegunungan yang tinggi menjulang. Selain pegunungan digambarkan pula banyaknya pepopohan seperti menggambarkan sebuah hutan yang luas. Kemudian

di bagian yang paling depan dan terlihat mecolok, ada sebuah excavator yang sedang mengangkat sebagian tanah beserta pohon-pohonnya yang masih tegak berdiri. Excavator adalah salah satu alat berat yang memiliki kegunaan sebagai pengeruk tanah. Seperti yang bisa dilihat pada gambar 4.5.2 excavator sedang menggeruk tanah yang masih dalam kondisi subur. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya, misalnya peta (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.2 menggambarkan kerusakan alam yang sedang terjadi karena ulah manusia. Dalam gambar tersebut bisa dibayangkan bagaimana manusia sedang mengeksploitasi alam. Terdapat gambar excavator yang sedang mengeruk tanah. Sayangnya, tanah yang sedang dikeruk bukan tanah yang gersang atau yang tidak bisa ditanami, melainkan segumpalan tanah yang subur. Kesuburan tanah bisa dilihat dari rumput yang masih menyelimutinya, kemudian pohon-pohon yang masih tegak berdiri. Hal tersebut menegaskan bahwa manusia sedang mengeksploitasi alam yang awalnya dalam kondisi baik kemudian dirusak untuk kepentingan pribadi. Dan hal tersebut akan meresahkan banyak masyarakat, karena kerusakan lingkungan semakin hari kian meningkat, belum lagi kerusakan lingkungan karena ulah manusia untuk mendapat keuntungan pribadi secara ilegal.

Lalu klasifikasi *object* yang terakhir terletak pada simbol yang ada di dalam gambar 4.5.2 adalah gambar ilustrasi yang sangat jelas dimana sebuah excavator sedang mengeruk tanah di alam terbuka. Sangat jelas memberikan penegasan adanya kasus eksploitasi alam dan kerusakan lingkungan. Dimana hal tentang kerusakan lingkungan dan aktivitas sejenisnya sudah diatur dalam UU khususnya di negara Indonesia. Sehingga kerusakan alam dan lingkungan hidup akan menjadi

tanggung jawab dari seseorang maupun kelompok yang melakukan aktivitas tersebut. Simbol, adalah tanda yang dirancang untuk menjadikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan hubungan antara penanda dan petandanya (Sobur, 2016: 42).

Dari pemaparan analisis *sign* dan *object* di atas, maka peneliti melihat ilustrasi pada gambar 4.5.2 yang menggambarkan sebuah aktivitas perusakan lingkungan. Perusakan lingkungan bisa dilihat pada gambar excavator yang sedang mengeruk tanah, tanah yang kondisinya masih subur. Seseorang maupun kelompok yang menjalankan excavator berhak bertanggung jawab atas kerusakan alam yang terjadi. Karena tanah yang dikeruk ada pada alam terbuka. Hal ini dikuatkan dengan munculnya pegunungan pada bagian belakang gambar. Kemudian banyaknya pepohonan yang melengkapi gambar sebagai ilustrasi bentuk hutan.

Pada gambar tersebut juga digambarkan sebuah alat besar excavator. Hal tersebut menunjukkan bahwa excavator mempunyai kapasitas lebih besar dalam mengeruk tanah jika dibandingkan dengan cangkul. Jika dipahami lebih dalam, berarti gambar tersebut menjelaskan tentang bagaimana eksploitasi yang terjadi pada tanah dan hutan akibat aktivitas yang dilakukan menggunakan alat besar.

Menurut Laporan Overseas Development Institute (ODI) yang dilansir Maret 2015, Indonesia mengalami kerusakan hutan 1,2 juta hektar selama dua dekade 1990-2010. Ini dipicu oleh tindakan pemerintah yang lebih banyak menghabiskan subsidinya untuk industri.

Di negara Indonesia sendiri perusakan lingkungan sudah diatur pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2009 tentang Perlindungan

dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. Salah satunya seperti yang terletak pada pasal 1 Nomor 16 bahwa Perusakan lingkungan hidup adalah tindakan orang yang menimbulkan perubahan langsung atau tidak langsung terhadap sifat fisik, kimia, dan/atau hayati lingkungan hidup sehingga melampaui kriteria baku kerusakan lingkungan hidup.

Jika menurut pada UU yang sudah dibuat, ilustrasi pada gambar kartun tersebut memang menggambarkan perusakan lingkungan yang menyebabkan perubahan fisik secara langsung. Yang dimaksudkan perubahan fisik adalah hilangnya sebagian hutan dan sebagian bentuk tanah yang dikeruk. Sehingga yang mengoperasikan excavator untuk melakukan eksploitasi terhadap alam wajib bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang dibuat oleh pemerintah. Jika masalah seperti gambar ilustrasi di atas tidak segera diselesaikan semakin meningkatkan potensi kerusakan lingkungan yang dilakukan oleh manusia pada lingkungan hidup.

Dari analisis dan interpretasi yang sudah dilakukan peneliti berdasarkan analisis semiotika Peirce jika dikaitkan dengan teori determinisme dari Marshall McLuhan. Menurut McLuhan teknologi membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia (Nurudin, 2011: 184). Jika dikaitkan dengan ilustrasi pada gambar 4.5.2, dimana ditunjukkan sebuah excavator yang sedang mengeruk tanah.

Pada fenomena semacam ini, gambar kartun yang dibuat sengaja untuk menyampaikan bahwa bagaimana teknologi saat ini digunakan untuk melakukan eksploitasi secara besar-besaran terhadap lingkungan tanpa memperhatikan

kerusakan yang akan timbul setelahnya. Gambar kartun yang dibagikan oleh akun OYM ini, menjadi salah satu media visual untuk memberikan gambaran fenomena yang benar-benar terjadi pada lingkungan kita.

Semakin maju dan berkembangnya teknologi, semakin berubah pula cara berpikir dan berperilaku manusia. Seperti yang dimaksudkan oleh McLuhan, saat manusia berada pada periode *Literate Age* dimana pada masa ini manusia hanya menggunakan panca indera untuk melakukan pekerjaannya sehingga masih jauh dari timbulnya kerusakan alam. Akan tetapi, setelah memasuki periode *electronic age*, dimana aktivitas manusia banyak dibantu dengan teknologi. Sehingga eksploitasi yang dilakukan manusia semakin besar begitupun masalah yang timbul karenanya. Kemudian sumber daya alam semakin minim karena manusia mampu mengolah SDA dalam jumlah besar karena bantuan dari teknologi.

Kemudian pada gambar kartun 4.5.2 adalah media visual yang disebarkan melalui teknologi informasi dan komunikasi yang masuk pada periode *electronic age* seperti yang diramalkan oleh Marshall McLuhan. Pada gambar kartun 4.5.2 ingin menyampaikan bagaimana kerusakan alam yang terjadi akibat eksploitasi manusia yang semakin besar. Eksploitasi yang muncul tidak akan semakin besar dan menimbulkan dampak yang besar pula jika tidak ada teknologi yang membantu. Sehingga teknologi memiliki peran yang besar dalam mempengaruhi cara berpikir dan bertindak manusia pada eranya.

5.3.3 Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.3



Gambar 4.5.3

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 19 November 2017 – 09.10 WIB)

Masuk di tahap pertama dari melihat gambar 4.5.3 ditampilkannya warna background yang gelap seakan-akan menandakan malam hari. Dan munculnya beberapa titik putih seakan-akan menunjukkan adanya bintang. Kemudian pada gambar ilustrasi seperti bumi menggambarkan dua sisi yang berbeda dan saling berlawanan. Hampir memenuhi bumi digambarkan dengan gedung-gedung pencakar langit yang memenuhinya. Dan sebagian kecil saja digambarkan adanya alam terbuka dengan ilustrasi lahan kosong yang diselimuti warna hijau tua. Warna hijau tua pada sebagian kecil bumi tersebut menggambarkan masih adanya tumbuhan dan rumput yang menyelimuti sisi kecil dari bumi. Sedangkan pada sisi lainnya dipenuhi dengan ilustrasi gedung-gedung bertingkat. Ilustrasi gedung bertingkat tersebut seperti menggambarkan banyaknya populasi pada area tersebut sehingga memakan lahan kosong. Semakin sempitnya lahan, sehingga dibuat gedung dengan posisi bertingkat.

Pada tahap kedua yaitu *sign*, yang ada pada gambar 4.5.3 adalah dua sisi yang berbeda pada satu tempat yaitu bumi. Sisi yang pertama adalah hampir seluruh bumi yang dipenuhi dengan gedung-gedung pencakar langit. Kemudian sisi satunya adalah, sebagian kecil alam terbuka yang berwarna hijau gelap. Dua sisi tersebut bukan hanya memiliki perbedaan melalui bentuk ilustrasi antara gedung dan alam. Lebih jauh dari itu, jika lebih diamati terdapat perbedaan warna yang sangat mencolok kepada dua hal tersebut.

Jika lebih diperhatikan lagi pada bagian gedung warna terlihat petang dan lebih gelap, sedangkan dimulai dari perbatasan gedung dan ruang terbuka terlihat lebih cerah meskipun pada gambar, sedang diilustrasikan suasana pada malam hari. Sehingga pada hal ini menggambarkan sebuah perbedaan tentang suasana yang digambarkan pada sisi yang dipenuhi gedung dan sisi alam terbuka. Hal ini menggambarkan sebuah perlawanan dan penolakan atas sisi yang dipenuhi dengan bangunan gedung-gedung bertingkat.

Dan pada tahap terakhir dari klasifikasi sign adalah *legisign*, yang ada pada gambar 4.5.3 berikut dilihat dari sisi gedung bertingkat dimana sudah ditetapkan tentang aspek hukum bangunan khususnya di negara Indonesia. Seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung (“UU Bangunan Gedung”). Khususnya bisa dilihat pada Bab tentang Persyaratan Pengendalian Dampak Lingkungan yang menyebutkan “(1) Persyaratan peruntukan dan intensitas bangunan gedung, yaitu berhubungan dengan persyaratan peruntukan lokasi bangunan gedung yang tidak boleh mengganggu keseimbangan lingkungan, fungsi lindung kawasan, dan/atau fungsi prasarana dan sarana umum, serta ketinggian gedung (2) Arsitektur bangunan

gedung; dan (3) Persyaratan pengendalian dampak lingkungan, yaitu persyaratan pengendalian dampak lingkungan yang hanya berlaku bagi bangunan gedung yang dapat menimbulkan dampak penting terhadap lingkungan. Persyaratan terhadap dampak lingkungan ini sendiri berpedoman pada undang-undang tentang pengelolaan lingkungan hidup yang mengatur tentang kewajiban setiap usaha dan/atau kegiatan yang menimbulkan dampak besar dan penting terhadap lingkungan hidup untuk wajib memiliki analisis mengenai dampak lingkungan hidup untuk memperoleh izin melakukan usaha dan/atau kegiatan.

Sehingga seperti yang sudah ditentukan dalam UU, pembuatan gedung seharusnya tetap memperhatikan dampak lingkungan sekitar. Maksudnya, dimana gedung yang dibuat lebih memperhatikan keseimbangan lingkungan yaitu dengan menyisakan sebagian lahan kosong di sekitar gedung, yang digunakan sebagai resapan. Jadi jika dilihat pada gambar tersebut sisi yang dipenuhi dengan gedung bertingkat jauh lebih luas dibandingkan dengan sisi lahan yang kosong.

Dari gambar 4.5.3 bisa ditemukan pesan pada gambar kartun tersebut yaitu ketika bumi sudah dipenuhi dengan gedung-gedung bertingkat dan hanya menyisakan sebagian kecil dari lahan terbuka. Gedung bertingkat biasanya sengaja dibuat untuk mengatasi peningkatan populasi yang membludak. Karena penduduk membutuhkan tempat tinggal dan kondisi lahan terbuka semakin minim, sehingga yang menjadi solusi adalah dibangunnya gedung-gedung bertingkat untuk mengatasi hal tersebut. Seperti halnya di kota-kota besar semakin minimnya lahan untuk membangun rumah, jadi banyak ditemukan gedung bertingkat seperti apartemen, gedung perkantoran dan rumah susun.

Setelah analisis berdasarkan klasifikasi *sign*, kemudian berlanjut pada analisis berdasarkan klasifikasi *object* yang diawali dengan ikon. Ikon pada gambar 4.5.3 adalah bentuk bumi yang menyerupai bola dunia. Bentuk bumi ini sengaja digambar untuk menunjukkan keseluruhan dari bentuk bumi. Selain itu pada permukaan bumi digambarkan banyak gedung pencakar langit, gedung-gedung tersebut diilustrasikan seperti sebuah kota besar yang dipenuhi gedung bertingkat.

Kemudian pada tahap kedua melihat indeks pada gambar kartun 4.5.3 tersebut digambarkan ada dua buah fenomena yang saling berlawanan yaitu fenomena pertama di sebagian besar permukaan bumi dipenuhi dengan gedung-gedung bertingkat. Sedangkan sisi yang jauh lebih kecil, terdapat ruang terbuka. Hal ini menandakan semakin meningkatnya populasi di berbagai belahan dunia dan semakin sedikitnya lahan kosong yang ada. Untuk mengatasi lonjakan populasi, sehingga dibuatlah gedung-gedung bertingkat sebagai tempat tinggal.

Pada tahap ketiga melihat simbol pada Simbol gambar ilustrasi sangat jelas menggambarkan bagaimana keadaan permukaan bumi yang sebagian besar dipenuhi dengan gedung pencakar langit. Sedangkan hanya menyisakan sebagian kecil saja ruang terbuka. Hal ini menunjukkan bahwa lahan kosong yang masih ada dari seluruh permukaan bumi kurang dari 50%. Sehingga menunjukkan bahwa antara pembangunan gedung bertingkat dengan menyisakan lahan terbuka tidak seimbang. Yang nantinya jika hal ini terus berlanjut akan mempengaruhi ekosistem.

Pada gambar kartun 4.5.3 menggambarkan bentuk bumi yang sebagian besar permukaannya dipenuhi dengan gedung-gedung bertingkat. Dan hanya menyisakan sebagian kecil dari permukaan bumi untuk ruang terbuka. Jika dilihat

melalui realitas yang terjadi, semakin banyaknya gedung bertingkat yang dibangun berarti sama dengan banyaknya jumlah populasi yang semakin meningkat dan membutuhkan tempat tinggal. Karena lahan terbuka yang semakin minim, salah satu solusi untuk mengatasinya adalah dibangunnya gedung-gedung pencakar langit.

Menurut laporan bertajuk “Prospek Populasi Dunia: Revisi 2012” yang dirilis di Markas Besar PBB di New York, Amerika Serikat, disebutkan bahwa penduduk dunia akan naik menjadi 8,1 miliar jiwa pada tahun 2025 dari jumlah 7,2 miliar jiwa pada akhir tahun 2017. Jumlah itu akan terus berkembang menjadi 9,6 miliar pada tahun 2050. Prediksi sebelumnya, penduduk dunia diperkirakan “hanya” mencapai 9,3 miliar jiwa pada tahun 2050.

Menurut laporan terbaru ini, pertumbuhan penduduk paling tinggi akan terjadi di negara-negara berkembang, dan lebih dari setengah penambahan jumlah penduduk dunia itu akan terjadi di benua Afrika. PBB memperkirakan, pada awal abad depan, populasi penduduk bumi bisa mencapai 16.6 miliar jiwa. Menurut laporan itu, populasi di Afrika bisa meningkat dari 1,1 miliar jiwa pada tahun 2013 menjadi 2,4 miliar jiwa pada tahun 2050, dan berpotensi menjadi 4,2 miliar jiwa pada tahun 2100. Pertumbuhan populasi yang lebih tinggi dari perkiraan semula itu memunculkan pertanyaan terkait daya dukung.

Organisasi *World Population Balance* menyatakan sumber daya yang dimiliki oleh bumi saat ini idealnya hanya mampu mendukung sekitar 2 miliar orang dengan standar hidup di Eropa. Majalah *Scientific American* pada 27 Oktober 2011 menurunkan laporan yang menyebutkan populasi yang semakin besar juga

membutuhkan sumber daya lebih banyak, mulai dari air, pangan, hingga energi dan ketersediaan lahan untuk tempat tinggal.

Karena semakin tingginya lonjakan populasi dari tahun ke tahun, dan setiap umat manusia membutuhkan tempat tinggal. Akan tetapi semakin tahun pula, luas lahan terbuka semakin minim. Sehingga salah satu solusi yang dibuat adalah dibangunnya gedung bertingkat sebagai rumah tinggal. Seperti di negara Indonesia sendiri, khususnya di kota-kota besar yang semakin minim dengan lahan terbuka, sehingga salah satu solusinya dibangun rusun (rumah susun) sebagai tempat tinggal penduduk.

Seperti yang disebutkan oleh Kementerian Perumahan Rakyat (Kemenpera) terus mendorong masyarakat untuk tinggal di rumah susun. Menurut data BPS kebutuhan perumahan Indonesia dalam jangka waktu 20 tahun mendatang hingga 31 juta unit. Dengan Rusun penyediaan lahan untuk hunian vertikal jauh lebih hemat hingga lebih dari 430% dibanding rumah tapak. Dalam sebuah acara Diskusi Forwapera di Hotel Ambhara, Jakarta, Selasa (2/9) kemarin yang dihadiri oleh Abdul Hakim yang merupakan Anggota Komisi V DPR RI, Ali Traghada dari Indonesia Property Watch, perwakilan dari APERSI dan REI, Deputi Pembiayaan Kementerian Perumahan Rakyat mengatakan untuk membangun kebutuhan hunian di Indonesia yang mencapai belasan juta unit dibutuhkan lahan ratusan ribu hektar. Kemenpera menyebutkan jika kebutuhan hunian masyarakat dipenuhi dengan pola rumah tapak maka butuh 1,7 miliar meter persegi atau 170.000 hektar demi memenuhi kebutuhan hunian masyarakat. Sedangkan jika dipenuhi dengan rumah susun dengan berbagai tipe ketinggian diantaranya 3, 6, 8,

atau 12 lantai dengan komposisi tertentu (1 unit 36 meter persegi), hanya akan membutuhkan tanah sekitar 39.000 hektar.

Jika jumlah penduduk terus bertambah, namun lahan yang tersedia semakin terbatas. Kelangkaan dan mahalnya harga tanah menjadi hal utama yang menjadi permasalahan dalam membangun rumah dan mengancam alih fungsi lahan produktif. Sehingga gedung bertingkat menjadi solusi yang dapat menyelamatkan lahan terbuka.

Jadi jika dilihat kembali pada gambar kartun 4.5.3, jika lonjakan populasi penduduk dunia tidak bisa dikurangi atau diperlambat. Bumi akan semakin minim dengan lahan produktif. Kemudian seperti yang dilihat pada gambar, nantinya bumi hanya akan dipenuhi dengan gedung-gedung bertingkat sebagai solusi untuk tempat tinggal penduduk bumi yang jumlahnya semakin banyak. Hal itu akan mempengaruhi semakin minimnya persediaan air bersih, makanan, energi dan lahan produktif. Jika bumi hanya dipenuhi dengan gedung bertingkat dan banyaknya penduduk yang menggunakan sumber daya, nantinya akan menyebabkan keseimbangan ekosistem di bumi terganggu.

Dilihat dari ilustrasi gambar 4.5.3, bagaimana pesatnya populasi memenuhi sebagian besar bumi yang akhirnya berdampak pada minimnya lahan terbuka. Pada gambar tersebut ditunjukkan jika sebagian besar dari permukaan bumi dipenuhi dengan gedung-gedung pencakar langit. Pada gambar kartun yang disebarkan ingin menunjukkan bagaimana fenomena populasi yang semakin besar di setiap tahunnya.

Jika dikaitkan dengan teori determinisme teknologi dari Marshall McLuhan, dimana elemen-elemen yang dibuat pada gambar kartun 4.5.3 menunjukkan adanya bumi dan banyaknya gedung-gedung bertingkat yang memenuhi permukaan bumi. Pada hal ini teknologi informasi dan komunikasi berupa LINE ingin menyampaikan pesan bahwa jika populasi di bumi terus meningkat, akan berdampak pada minimnya lahan terbuka. Kemudian pada gambar tersebut, ingin disampaikan pula jika saat ini gedung-gedung bertingkat sudah banyak memenuhi kota-kota besar hampir di seluruh dunia. Sehingga dari gambar tersebut dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi yang berupa LINE ingin menunjukkan bagaimana jika populasi di bumi semakin meningkat dan berdampak pada minimnya lahan terbuka.

5.3.4 Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.4



Gambar 4.5.4

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 28 Januari 2018 – 10.10 WIB)

Pada analisis semiotika Sanders Peirce diawali dengan analisis pada gambar 4.5.4 menggambarkan sosok seorang laki-laki paruh baya dengan memakai

pakaian rapi, berjas, memakai dasi dan sepatu. Sosok tersebut digambarkan seperti seorang pembisnis sukses. Sosok tersebut terlihat sedang menekan sebuah tiruang bentuk bumi kedalam *chipper* (mesin penghancur kayu). Ekspresi wajah dengan senyum penuh antusias yang menandakan bahwa sosok tersebut mampu melakukan hal apapun yang dia inginkan. Hal ini menggambarkan bagaimana elit ekonomi bekerja dalam menguasai perekonomian dunia. Pada tahap pertama melihat *Qualisign* yang memiliki pengertian kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lembut, lemah, dan merdu (Sobur, 2016: 41).

Kemudian pada tahap kedua melihat pada ilustrasi gambar 4.5.4 adalah sosok seorang laki-laki paruh baya dengan setelan rapi menunjukkan ekspresi wajah antusiasnya. Wajah tersebut dipenuhi dengan senyum lebar menunjukkan deretan giginya. Hal tersebut menggambarkan bahwa dia mampu menguasai seluruh dunia. *Sinsign* yang memiliki pengertian eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai (Sobur, 2016: 41).

Kemudian pada tahap ketiga melihat bagaimana *Legisign* pada gambar tersebut, menggambarkan tentang penguasaan sumber daya alam oleh perorangan. Di negara Indonesia sendiri sebenarnya sudah ditetapkan UU yang mengatur pengelolaan sumber daya alam. Aturan tersebut bisa ditemukan pada sumber kebijakan tentang pengelolaan sumber daya alam adalah pada Pasal 33 ayat (3). Secara tegas Pasal 33 UUD 1945 beserta penjelasannya, melarang adanya penguasaan sumber daya alam di tangan orang ataupun seorang. Dengan kata lain monopoli, tidak dapat dibenarkan namun fakta saat ini berlaku di dalam praktek-

praktek usaha, bisnis, dan investasi dalam bidang pengelolaan sumber daya alam sedikit banyak bertentangan dengan prinsip pasal 33.

Salah satu praktek usaha yang dibuat oleh elit-elit ekonomi menyebabkan kerusakan yang tidak sedikit pada alam. Belum lagi penguasaan hampir seluruh sumber daya yang ada di bumi dikuasai oleh elit ekonomi. Eksploitasi sumberdaya yang dilakukan hanya menghasilkan keuntungan bagi perseorangan tidak untuk seluruh umat manusia di bumi.

Setelah dilakukan analisis berdasarkan klasifikasi sign ditemukan pesan bahwa pada gambar 4.5.4 ada seorang laki-laki paruh baya yang mengenakan setelan jas rapi yang biasanya dianggap sebagai elit ekonomi. Pada tangannya nampak sedang memegang bentuk tiruan bumi kemudian tiruan bumi tersebut di dorong masuk ke dalam mesin *chipper* (penghancur kayu). Kemudian pada pipa bagian depan *chipper* nampak mengeluarkan uang dalam bentuk dollar. Sehingga pada gambar kartun 4.5.4 ingin menyampaikan pesan tentang bagaimana elit politik melakukan eksploitasi pada bumi untuk mendapatkan keuntungan pribadi, sekalipun harus merusak ekosistem di bumi.

Setelah melewati analisis berdasarkan klasifikasi sign dan dilanjutkan dengan analisis berdasarkan klasifikasi object diawali dengan melihat ikon. Ikon pada gambar 4.5.4 digambarkan dengan seorang laki-laki paruh baya yang menggunakan setelan jas rapi. Kemudian pada tangannya sedang memegang sebuah tiruan bumi. Dan posisi tiruan bumi tersebut sebagian telah masuk pada alat yang bernama *chipper*. Alat ini biasanya digunakan untuk menghancurkan sesuatu yang bertekstur keras seperti kayu, batu, dll. Pada bagian sisi depan *chipper*

terdapat sebuah ilustrasi seperti pipa. Pipa tersebut mengeluarkan banyak uang dalam kurs US dollar. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya, misalnya peta (Sobur, 2016: 41).

Kemudian masuk pada tahap kedua melihat bagaimana posisi indeks. Indeks pada gambar 4.5.4 digambarkan sebuah fenomena melalui pakaian yang dikenakan oleh laki-laki paruh bayu tersebut yaitu setelan jas rapi, dengan dasi dan bersepatu pantofel berwarna hitam yang melambangkan bahwa dia adalah seorang pembisnis sukses. Kemudian dengan senyum menyeringai menunjukkan deretan gigi putihnya yang terlihat dengan wajah antusias menandakan bahwa dia mampu menguasai perekonomian di bumi untuk mendapatkan keuntungan yang berlipat ganda. Indeks, adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomena atau eksistensi di antara *representamen* dan objeknya (Sobur, 2016: 42).

Pada tahap terakhir analisis object melihat bagaimana posisi simbol pada ilustrasi gambar tersebut tentang seorang laki-laki paruh baya yang mengenakan setelah jas dan sepatu pantofel berwarna hitam. Laki-laki tersebut nampak sedang memegang sebuah tiruan bumi. Tiruan bumi tersebut terlihat sudah masuk pada sebagian alat yang bernama *chipper* (alat penghancur kayu). Dalam hal tersebut bisa digambarkan tentang seseorang yang mampu melakukan eksploitasi secara besar-besaran terhadap bumi demi mendapatkan keuntungan secara pribadi. Simbol, adalah tanda yang dirancang untuk menjadikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan hubungan antara penanda dan petandanya (Sobur, 2016: 42).

Dari hasil analisis sign dan object pada gambar 4.5.4 di atas, maka peneliti melihat bahwa gambar kartun tersebut mengilustrasikan tentang seorang laki-laki paruh baya yang menggunakan pakaian rapi lengkap dengan dasi, jas, dan sepatu pantofel berwarna hitam. Pada wajah laki-laki tersebut nampak sebuah senyum penuh antusias yang menunjukkan deretan giginya. Pada senyum tersebut mengisyaratkan bahwa dia mampu melakukan apa saja untuk menguasai dunia. Kemudian di tangan laki-laki tersebut nampak sedang menekan sebuah tiruan yang berbentuk bumi untuk masuk lebih dalam pada alat yang disebut *chipper*. *Chipper* sendiri adalah salah satu alat yang biasanya digunakan untuk menghancurkan benda mati dengan tekstur yang sangat keras seperti kayu, batu, dan lain-lain. Pada sisi bagian depan *chipper* terdapat sebuah pipa kecil. Pada pipa kecil tersebut diilustrasikan mampu mengeluarkan banyak lembaran uang US dollar.

Jika gambar tersebut dilihat pada realitas sosial, gambar 4.5.4 tersebut menggambarkan bagaimana para pemilik bisnis besar yang menguasai perekonomian dunia sedang melakukan eksploitasi sumber daya alam. Sumber daya alam yang dimaksud masuk dalam berbagai elemen yang ada di bumi. Sehingga karena eksploitasi yang berlebihan menyebabkan kerusakan yang cukup fatal pada bumi. Keseimbangan ekosistem mulai terganggu karena banyaknya sumber daya alam yang diambil.

Hal tersebut tidak hanya terjadi di Indonesia, bahkan di berbagai belahan dunia. Negara-negara yang menjadi penguasa ekonomi dunia dengan aktivitas industrinya mampu melakukan apa saja untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. Telah banyak terjadi dalam eksploitasi sumber daya alam dalam bentuk perampasan sumber daya, manipulasi harga, kerja paksa atau perpindahan

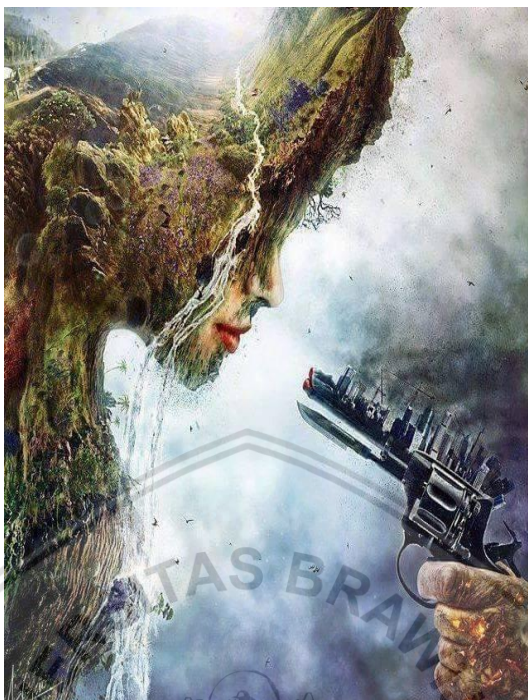
penduduk, yang secara umum berakar dari sistem ekonomi kapitalis yang melihat hubungan manusia hanya berlandaskan pada kepentingan materi semata.

Pada kenyataannya sistem ekonomi politik dunia yang dibangun saat ini memang dirancang untuk menguntungkan kelompok pemilik modal. Liberalisasi pasar dan kekuatan modal pada kenyataannya telah menempatkan bumi sebagai korbannya. Sehingga banyak bagian bumi di berbagai belahan dunia yang mengalami kerusakan akibat eksploitasi secara besar-besaran oleh elit ekonomi.

Setelah analisis dan interpretasi yang dilakukan peneliti berdasarkan semiotika Peirce selanjutnya peneliti mengkaitkan dengan teori determinisme dari Marshall McLuhan. Dimana pada gambar kartun 4.5.4 menunjukkan seorang laki-laki paruh baya yang sedang mendorong masuk globe (tiruan bumi) ke dalam *chipper* (teknologi penghancur kayu). Melalui gambar kartun ini ingin disampaikan kepada para pengguna LINE bahwa bumi dikuasai oleh elit global. Elit global pada gambar tersebut ditunjukkan dengan ilustrasi laki-laki paruh baya dengan mengenakan setelan jas lengkap dengan sepatu pantofel dan berdasi.

Melalui teknologi informasi dan komunikasi seperti LINE yang diwakili dengan akun *Open Your Mind* ini ingin menyampaikan bahwa kerusakan alam yang terjadi tidak terlepas dari penguasaan hasil bumi dan eksploitasi alam oleh elit global. Eksploitasi secara besar-besaran yang tidak memperhatikan dampak yang timbul demi mendapatkan keuntungan pribadi. Sehingga melalui gambar yang dibagikan oleh OYM tersebut bisa membuat para pengguna LINE lainnya sadar bahwa kerusakan alam tengah terjadi salah satunya karena eksploitasi oleh elit global.

5.3.5 Analisis Semiotika pada Gambar Kartun 4.5.5



Gambar 4.5.4

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 28 Januari 2018 – 10.10 WIB)

Tahap pertama dari analisis semiotika pada gambar 4.5.5 adalah ditampilkan warna dasar *Background* dari latar gambar ini berwarna abu-abu gelap yang melambangkan kesedihan, kehabisan energi, dan kotor ((Yunus, 2014: 68). Selain itu pada gambar ada dua sisi yang berbeda yaitu gambar pertama adalah tangan yang dipenuhi api dan membawa pistol. Pada pistol tersebut diilustrasikan dengan gedung-gedung industri yang mengeluarkan asap seperti polusi dari dalam industri. Tahapan pertama pada sign ini dinamakan *qualisign*. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lembut, lemah, dan merdu (Sobur, 2016: 41).

Kemudian pada sisi yang lain digambarkan dengan wajah seorang perempuan, dan yang menarik lagi wajah tersebut berupa alam. Alam yang masih

dipenuhi pepohonan, air terjun, pegunungan dan tebing. Hal ini menggambarkan bahwa pistol (industri) akan merusak alam (perempuan). Alam dieksploitasi untuk kepentingan industri, kemudian aktivitas yang dihasilkan oleh industri akan merusak alam.

Kemudian pada tahap kedua masuk pada gambar 4.5.5 adalah sosok seorang perempuan dengan ekspresi wajah datar yang menghadap pistol yang diacungkan ke depan wajahnya. Posisi wajah yang lurus menghadap ke posisi pistol, digambarkan adanya penolakan atau perlawanan dari perempuan tersebut kepada pemegang pistol. Secara tidak langsung alam menolak segala macam aktivitas industri yang merusak kelestariannya. Tahapan kedua ini disebut analisis *sinsign*. *Sinsign*, adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai (Sobur, 2016: 41).

Pada tahap ketiga klasifikasi pada gambar 4.5.5 secara garis besar menggambarkan tentang eksploitasi alam untuk kepentingan industri. The Institute of Esococ menyatakan bahwa kekayaan alam Indonesia mulai dari laut hingga ke hutan, sumber daya alam (SDA) ini semakin banyak dieksplotasi. Seperti yang telah ditetapkan pada Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Seperti yang disebutkan pada pasal 1 nomor 2 yang berbunyi “Konservasi sumber daya alam hayati adalah pengelolaan sumber daya alam hayati yang pemanfaatannya dilakukan secara bijaksana untuk menjamin kesinambungan persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas keanekaragaman dan nilainya.” Tahapan ketiga dari analisis sign adalah *legisign*. *Legisign*, adalah norma yang dikandung oleh tanda (Sobur, 2016: 41).

Setelah analisis berdasarkan klasifikasi *sign*, akan ditemukan pesan pada gambar 4.5.5. Pesan tersebut berisi tentang bagaimana mana alam itu dikuasai oleh manusia khususnya laki-laki. Hal seperti itu dijelaskan pula pada teori eco-feminisme dimana perempuan dianggap seperti alam, karena perempuan yang berusaha menjaga dan merawat alam. Sedangkan laki-laki dianggap hanya mengeksploitasi alam tanpa memperhatikan kerusakan pada alam. Kemudian pada teori eco-feminisme laki-laki dianggap menguasai seluruh elemen yang ada di bumi.

Maka jika dilihat dari Undang-Undang tersebut seharusnya pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya alam dilakukan secara bijaksana untuk menjamin bersediannya. Bukan untuk mengeksploitasi SDA secara besar-besaran. Kemudian perlindungan pada Sumber Daya Alam didukung pada pasal 4 yang berbunyi “Konservasi sumber daya alam hayati dan ekosistemnya merupakan tanggung jawab dan kewajiban Pemerintah serta masyarakat.” Sehingga untuk menjaga keseimbangan ekosistem sudah menjadi tanggung jawab bersama.

Setelah melewati analisis berdasarkan klasifikasi *sign* dan dilanjutkan dengan analisis berdasarkan klasifikasi *object* diawali dengan melihat ikon pada gambar 4.5.5 adalah ilustrasi wajah seorang perempuan yang di bagian belakang kepalanya digambarkan sebagai alam yang penuh dengan pepohonan, air terjun, dan diselimuti rumput. Kemudian pada sisi satunya diilustrasikan sebuah tangan dengan kulit berapi yang sedang menggenggam pistol. Pada pistol tersebut digambarkan adanya gedung-gedung industri yang mengeluarkan asap mengepul yang berwarna hitam. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya, misalnya peta (Sobur, 2016: 41).

Kemudian dilanjutkan melihat indeks pada gambar 4.5.5 yaitu tentang fenomena dimana industri-industri besar berusaha merampas alam. Industri tersebut digambarkan dalam sebuah senjata api, sedangkan alam digambarkan dengan sosok perempuan. Pemegang senjata api tersebut dianggap sebagai pemilik industri yang memiliki kekuasaan untuk menjalankan aktivitas industrinya dan mengeksploitasi alam untuk kepentingan pribadinya. Indeks, adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomena atau eksistensi di antara *representamen* dan objeknya (Sobur, 2016: 42).

Pada tahap terakhir melihat posisi simbol pada gambar 4.5.5 sangat jelas menggambarkan keresahan sebagian masyarakat yang ingin mempertahankan lingkungan mereka tinggal. Tetapi di lain sisi keterlibatan elit ekonomi dalam menguasai perekonomian mempunyai andil yang cukup untuk mengeksploitasi alam. Simbol, adalah tanda yang dirancang untuk menjadikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan hubungan antara penanda dan petandanya (Sobur, 2016: 42).

Dari gambar 4.5.5 tersebut, maka peneliti melihat bahwa gambar tersebut menggambarkan bagaimana eksploitasi alam yang sedang terjadi yang dilakukan oleh elit ekonomi. Elit ekonomi digambarkan dengan sebuah tangan laki-laki yang berkulit api yang sedang menggenggam pistol. Kemudian pada bagian atas pistol digambarkan banyak gedung-gedung industri yang dilengkapi dengan kepulan asap hitam yang keluar. Pada sisi sebelahnya digambarkan wajah seorang perempuan dengan kepala menyerupai alam, penuh dengan pepohonan, air terjun, pegunungan, tebing, dan diselimuti rumput.

Philippe Lebillon merupakan salah satu peneliti yang mencoba menguraikan keterkaitan antara eksploitasi sumber daya alam dan konflik bersenjata. Dalam tulisannya *The Political Ecology of War and Resource Exploitation*, Lebillon mengambil contoh fenomena Blood Diamond yang terjadi di Sierra Leone, dimana negara yang kaya akan berlian tersebut masih terlibat konflik bersenjata antara pihak-pihak yang saling memperebutkan kekuasaan dan keuntungan materi yang sebesar-besarnya. Hal tersebut diilustrasikan pada gambar senjata api yang menodong bentuk wajah. Dimana senjata api digunakan sebagai alat untuk menguasai alam dan sumber daya di dalamnya.

Secara sosiologis, peneliti mengkaitkan gambar 4.5.5 dengan konsep eco-feminisme. Pandangan ekofeminisme lahir yang merupakan sebuah bentuk telaah lingkungan yang mendobrak cara pandang dominan yang berlaku dalam masyarakat modern yaitu antroposentrisme bahkan lebih khusus lagi yaitu androsentrisme yang merupakan paham dan etika lingkungan yang berpusat pada laki-laki. Hal tersebut terjadi karena paradigma dari penyelenggaraan pembangunan yang dilakukan oleh kepentingan laki-laki saja yang memakai pendekatan teknosentris terhadap alam yang bersifat eksploitatif dan menggunakan mitos metode keilmuan yang sangat berpengaruh meningkatkan dominasi dan kontrol atas perempuan. Hal ini sangat berhubungan dengan dikotomi pandangan bahwa teknologi sebagai bagian dari budaya merupakan domain laki-laki dan perempuan bagian dari alam.

Eco-feminisme berangkat dari adanya ketidakadilan di dalam masyarakat terhadap perempuan. Ketidakadilan terhadap perempuan dalam lingkungan ini berangkat pertama-tama dari pengertian adanya ketidakadilan yang dilakukan oleh

manusia terhadap non-manusia atau alam. Karena perempuan selalu dihubungkan dengan alam maka secara konseptual, simbolik dan linguistik ada keterkaitan antara isu feminis dan ekologis. Menurut seorang eco-feminis, Karen J Warren (dalam Arivia, 2002) mengatakan bahwa keterkaitan tersebut tidak mengherankan mengingat bahwa masyarakat kita dibentuk oleh nilai, kepercayaan, pendidikan, tingkah laku yang memakai kerangka kerja patriarkhi, dimana ada justifikasi hubungan dominasi dan subordinasi, penindasan terhadap perempuan oleh laki-laki.

Bahwa hanya laki-laki berhak menguasai alam termasuk perempuan dan berhak untuk menentukan pilihan dan mengelola kehidupannya. Istilah Ekofeminsme pertama kali pada tahun 1974 dalam buku tulisan Francoise d'eaubonne yang berjudul *la Feminisme ou la mort*. Dalam karya ini diungkapkan pandangan tentang hubungan langsung antara eksploitasi alam dengan penindasan pada perempuan. Kedua-duanya tak bisa dipisahkan sebab persoalan lingkungan dan perempuan sangat ditentukan keterpusatan yang terletak pada laki-laki (androsentrisme).

Jadi ilustrasi yang dibuat pada gambar sesuai, dimana patriarki sebagai pemegang perekonomian kapitalis berusaha mengeksploitasi alam yang digambarkan sebagai seorang perempuan. Laki-laki dianggap mendominasi sumberdaya alam, meskipun seharusnya untuk menjaga keseimbangan ekosistem, laki-laki dan perempuan harus menumbuhkan nilai-nilai feminim tradisional (peduli, simpati, merawat).

Hal ini seperti yang dikatakan oleh Maria Mies, bahwa ekofeminis tidak seperti yaang diargumentasikan sebagian orang bahwa perempuanlah yang akan membersihkan kekacauan ekologis yang disebabkan laki-laki patriarkal-kapitalis. Oleh karena itu, perspektif subsistensi berarti laki-laki harus berbagi dalam praktiknya kewajiban pemeliharaan bumi. Laki-laki harus memulai gerakan untuk mendefinisi ulang identitas mereka, harus berhenti terlibat dalam kegiatan produksi komoditas yang bersifat destruktif demi kepentingan akumulasi dan mulai berbagi pekerjaan dalam penyelamatan lingkungan.

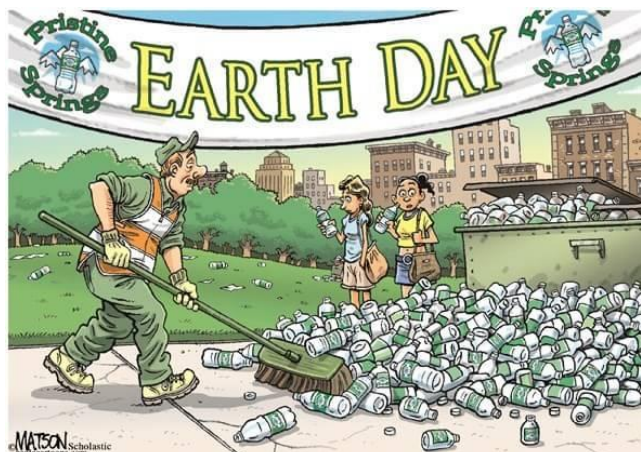
Ekologi sekaligus merupakan reaksi kritis atas pandangan umum terhadap dunia yang dualistis-dikotomis. Usaha pelestarian lingkungan dimengerti sebagai kesediaan manusia mengakui keterbatasannya, bahwa ia tidak pernah dapat memahami sepenuhnya kerja dunia dan semua unsurnya. Maka manusia mau bekerjasama dengan alam lingkungan untuk mengarahkan hidup ini secara bersama-sama kepada kesejahteraan seluruh anggota komunitas dunia, itu berarti mengakui dan menghargai hak hidup setiap makhluk sebagai subyek yang mandiri dan bermartabat dalam dunia yang konkret integral (Darmawati, 2002).

Berdasarkan analisis dan interpretasi peneliti dengan semiotika Sanders Peirce pada gambar kartun 4.5.5 jika dikaitkan dengan teori determinisme teknologi dari McLuhan bahwa pada gambar tersebut menggambarkan tentang kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh laki-laki (pistol dan tangan), kemudian alam yang digambarkan oleh sosok perempuan. Seperti pada teori eco-feminsime, dimana perempuan dianggap sebagai pelindung dan perawat lingkungan, sedangkan laki-laki dianggap sebagai perusak lingkungan, karena hanya mengeskplotasi lingkungan tanpa memikirkan kerusakan yang timbul karena eksploitasi tersebut.

Sehingga melalui media sosial LINE bisa memberikan informasi kepada adders tentang bagaimana kerusakan lingkungan yang terjadi dan bagaimana adders merespon hal tersebut. Karena pada dasarnya yang disampaikan kepada adders hanya berupa informasi secara umum, selanjutnya tergantung bagaimana adders memberikan respon dan bagaimana adders memaknai gambar yang dibagikan oleh akun OYM. Karena menurut Marshall McLuhan teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat (Nurudin, 2011: 184).

Karena pada dasarnya bukan hanya teknologi itu sendiri yang mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku, akan tetapi isi dari teknologi itupun secara tidak langsung juga akan mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku setiap individu. Sehingga adders akan memiliki pemikiran yang berbeda atas setiap gambar yang dibagikan oleh akun *Open Your Mind*.

5.3.6 Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.6



Gambar 4.5.6**(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 16 Maret 2018 – 10.10 WIB)**

Pada analisis semiotika diawali dengan analisis pada gambar 4.5.5 ditunjukkan dengan lapangan rumput dan jalanan yang penuh dengan sampah plastik berbentuk botol yang berserakan. Kemudian ada 2 orang gadis yang sedang memegang botol dan melihat botol dengan ekspresi muka yang nampak bingung. Jika diperhatikan pada gambar, banyaknya botol plastik yang berserakan hingga tempat sampah yang tidak bisa memuat semua botol menandakan bahwa tidak hanya satu atau dua orang saja yang membuang sampah tersebut. Berdasarkan klasifikasi sign yang diawali dengan *qualisgn*. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lembut, lemah, dan merdu (Sobur, 2016: 41). *Qualisign*, yang ada

Kemudian pada tahap kedua melihat bagaimana gambar diilustrasikan dengan seorang laki-laki paruh baya yang membawa sapu dan berusaha membersihkan sampah botol plastik yang berserakan di jalan. Laki-laki tersebut nampak menggunakan seragam yang biasanya dipakai oleh petugas kebersihan. Tindakan yang dilakukan oleh petugas kebersihan tersebut menandakan sebuah penolakan. Penolakan yang dilakukan terletak pada sampah yang dibuang secara sembarangan oleh banyak orang. Dengan cara membersihkan sampah dia menolak bahwa lingkungannya kotor dan menjadi tanggung jawabnya sebagai petugas kebersihan untuk membersihkan sampah tersebut. Analisis diatas termasuk pada tahap kedua kasifikasi berdasarkan dengan *sign* yang disebut *sinsign*. *Sinsign*, adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata

kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai (Sobur, 2016: 41).

Tulisan *Earth Day* tersebut menandakan sebuah peringatan Hari Bumi yang dilakukan oleh banyak masyarakat. Kemudian pada kedua sisi *banner* terdapat gambar botol dengan sayap. Kemudian pada bagian atas logo botol terdapat tulisan *pristine* dan pada bagian bawah logo botol terdapat tulisan *springs*. Tulisan *pristine* sebenarnya memiliki arti murni, alami, bersih. Akan tetapi pada realitas yang terjadi tidak sesuai dengan gambar *banner* yang dipasang. Analisis terakhir adalah *legisign*. *Legisign*, adalah norma yang dikandung oleh tanda (Sobur, 2016: 41). *Legisign*, pada gambar 4.5.6 terletak tulisan “*Earth Day*” pada *banner*.

Gambar sampah yang berserakan adalah tema besar dari keseluruhan gambar. Jika dikembalikan pada realitas dan ditinjau kembali menurut norma atau peraturan yang sudah ditetapkan pada Undang-Undang Nomor 18 Tahun 20018 tentang Lingkungan Hidup dan Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2013 tentang Pengolahan Sampah. Pasal tersebut berbunyi “Setiap orang atau badan dilarang membuang sampah atau kotoran ke jalan, sungai, selokan, atau secara sembarangan, selain pada tempatnya.” Sehingga siapapun dilarang membuang sampah secara sembarang karena hampir di setiap wilayah di berbagai belahan dunia sudah menetapkan peraturan dalam membuang sampah.

Pada analisis *sign* ditemukan makna pada gambar kartun 4.5.6 yang mengilustrasikan tentang diadakannya *event* untuk memperingati hari bumi. Hari bumi biasanya identik dengan melakukan aksi dalam menjaga dan merawat lingkungan. Tapi sayangnya pada gambar tersebut berbanding terbalik. Dimana

setelah *event* hari bumi diadakan, banyak partisipan yang dengan sembarang membuang sampah di halaman dan jalan.

Setelah melewati analisis berdasarkan klasifikasi sign dan dilanjutkan dengan analisis berdasarkan klasifikasi object diawali dengan melihat ikon pada gambar 4.5.6 diilustrasikan pada seorang laki-laki paruh baya yang mengenakan seragam seperti petugas kebersihan ditambah lagi orang tersebut sedang memegang sapu dan membersihkan sampah yang berserakan di jalan. Ekspresi wajah laki-laki tersebut nampak cemberut dan letih. Karena merupakan kewajibannya sebagai petugas kebersihan untuk membersihkan sampah yang berserakan di jalanan dan halaman tersebut. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya, misalnya peta (Sobur, 2016: 41).

Kemudian dilanjutkan dengan melihat indeks di dalam gambar 4.5.6 diilustrasikan pada tulisan yang terpampang pada *banner* yang dipasang yaitu “*Earth Day*” menandakan sebuah peringatan pada Hari Bumi. Sayangnya realitas yang terjadi begitu bertolak belakang, meskipun banyak orang yang turut serta meramaikan hari bumi. Sayangnya masih banyak pula sampah-sampah yang berserakan setelah hari bumi. Jika mereka bisa melakukan aksi untuk bumi, harusnya sebanding dengan hal kecil yang harus mereka patuhi, seperti membuang sampah pada tempatnya. Indeks, adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomena atau eksistensi di antara *representamen* dan objeknya (Sobur, 2016: 42).

Pada tahap terakhir melihat posisis simbol di dalam gambar 4.5.6 melalui seragam yang dikenakan oleh petugas kebersihan menandakan sebuah tanggung jawab besar yaitu membersihkan lingkungan yang sudah menjadi tugasnya.

Kemudian tulisan *Earth Day* memberikan penegasan bahwa aksi hari bumi seharusnya dibarengi dengan aksi tertib dalam membuang sampah pada tempatnya. Sehingga aksi yang dilakukan tidak bertolak belakang dengan sampah yang dibuang secara sembarangan. . Simbol, adalah tanda yang dirancang untuk menjadikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan hubungan antara penanda dan petandanya (Sobur, 2016: 42).

Dari pemaparan berdasarkan klasifikasi *sign* dan *object* di atas, maka peneliti melihat bahwa gambar kartun 4.5.6 menggambarkan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh banyak masyarakat untuk memperingati hari bumi. Hal tersebut dikuatkan dengan gambar yang memasang *banner* dengan tulisan *Earth Day*. Biasanya hari Bumi selalu digambarkan dengan aksi peduli lingkungan, menjaga lingkungan, dan aksi menyayangi bumi. Sayangnya hal semacam itu terkadang tidak sebanding dan bertolak belakang dengan yang dilakukan. Meskipun para partisipan hari bumi berusaha menyampaikan pesan untuk menjaga lingkungan sekitar melalui aksi mereka di hari bumi, tetapi terkadang mereka lupa melakukan hal-hal kecil tentang esensi menjaga bumi itu sendiri. Seperti meninggalkan tulisan-tulisan yang mereka bawa untuk aksi, kemudian meninggalkan berbagai bentuk sampah di tempat mereka aksi. Seperti halnya tergambar dalam ilustrasi kartun 4.5.6.

Kemudian, jika dilihat kembali pada sisi kanan dan kiri *banner* terdapat logo botol bersayap pada bagian bawah botol terdapat tulisan *springs*, kemudian pada bagian atas logo terdapat tulisan *pristine*. *Pristine* sendiri jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti murni, alami, atau bersih. Tapi pada kenyataannya banyak sampah berbentuk botol plastik yang berserakan di sekitar

halaman rumput dan jalan. Kemudian pada gambar berikutnya ada dua orang gadis yang nampak memegang botol. Mereka berdua memegang botol tersebut dengan ekspresi wajah yang nampak bingung. Dimana pada gambar tersebut mereka membandingkan botol *pristine* sebagai merk air mineral dengan slogan murni, alami, ataupun bersih. Sayangnya pada kenyataannya banyak konsumen air mineral tersebut, khususnya para partisipan di *Earth Day* yang membuang botol plastik bekas air mineral secara sembarangan.

Lalu pada gambar tersebut diilustrasikan seorang laki-laki paruh baya yang mengenakan seragam seperti petugas kebersihan dilengkapi dengan sapu yang ada pada tangannya. Laki-laki tersebut nampak sedang membersihkan sampah botol plastik yang berserakan. Meskipun dengan ekspresi wajah murah laki-laki tersebut tetap membersihkan sampah tersebut karena sudah menjadi tugasnya. Jika saja aksi yang dilakukan para partisipan di hari bumi sesuai dengan slogan yang biasa mereka lontarkan seperti selamatkan bumi kita, jaga lingkungan kita dan semacamnya. Kemudian hal tersebut tidak berakhir pada slogan saja tetapi lebih kepada tindakan pastinya petugas kebersihan yang ada pada gambar tidak harus melakukan banyak pekerjaan untuk membersihkan sampah yang berserakan selesai acara.

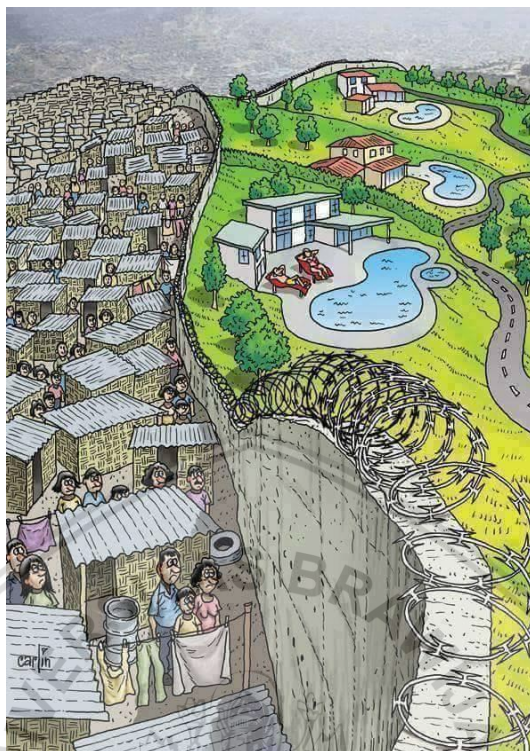
Kemudian dilanjutkan pada botol *pristine* yang digambarkan menjadi sponsor utama pada acara hari bumi. Seharusnya tidak hanya memberikan air mineral saja untuk mengembangkan usahanya, tetapi lebih dari itu seperti menyediakan sampah plastik atau sampah anorganik yang nantinya bisa didaur ulang kembali. Pada gambar 4.5.6 sudah digambarkan sebuah tempat sampah besar, sayangnya tempat sampah tersebut tidak bisa memuat semua sampah botol

plastik yang sudah digunakan. Sehingga banyak partisipan yang akhirnya membuang sampah secara sembarangan karena tidak ada fasilitas yang harusnya disediakan.

Setelah dilakukan analisis berdasarkan semiotika Peirce kemudian peneliti mengkaitkan isi gambar tersebut dengan teori determinisme Marshall McLuhan. Pada gambar 4.5.6 digambarkan tentang bagaimana partisipan dari hari bumi setelah melakukan aksi dan meninggalkan sampah botol plastik. Sebenarnya pada gambar ini bisa digunakan sebagai salah satu bentuk kampanye untuk menjaga lingkungan yang dibuat secara visual melalui media gambar kartun. Kampanye tersebut agar tidak hanya dilihat oleh segelintir orang saja, sehingga dimanfaatkannya teknologi informasi dan komunikasi melalui LINE.

Kampanye dalam bentuk online seperti ini, sangat mudah untuk disebar dan diketahui oleh banyak orang. Tujuan kampanye semacam ini, untuk menunjukkan bahwa aksi pada hari bumi tidak sekedar hanya berkumpul dalam satu area yang sama dan mengeluarkan opini. Dibalik itu, mereka tetap harus menjaga lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya dan bertanggung jawab atas setiap sampah yang mereka bawa. Melalui teknologi informasi dan komunikasi seperti yang diramalkan oleh McLuhan akan memudahkan orang untuk melakukan kampanye dan mengubah cara berpikir maupun tindakan individu dari isi kampanye yang disebar melalui media sosial.

5.3.7 Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.7

**Gambar 4.5.7**

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 16 Maret 2018 – 10.18 WIB)

Analisis semiotika diawali dengan analisis pada gambar 4.5.7 tersebut digambarkan dengan sebuah wilayah tetapi memiliki dua sisi tampilan yang berbeda. Pada sisi sebelah kanan digambarkan dengan wilayah asri, dengan lahan terbuka dan fasilitas yang memadai seperti kolam renang, taman, pepohonan, dan akses jalan raya. Ditambah lagi pada sisi kanan hanya ada beberapa unit rumah, dan bisa dikatakan bahwa rumah tersebut adalah salah satu bentuk rumah mewah. Dan masyarakat yang tinggal di bagian kanan tersebut terlihat santai dan menikmati alam sekitar mereka.

Kemudian pada sisi kiri digambarkan dengan hal yang sangat bertolak belakang dengan sisi sebelahnyanya. Pada sisi sebelah kiri terdapat permukiman

kumuh (*slum area*). Permukiman tersebut dipadati oleh rumah yang tidak layak huni, rumah yang hanya berdinding bambu. Lalu bentuk rumah tapi kecil dan saling berdesakan antara satu rumah dengan rumah yang lainnya. Kemudian pada bagian *slum area* penduduk yang tinggal di wilayah tersebut lebih banyak jumlahnya. Bisa dipilah populasi di penuhi oleh penduduk yang tinggal di *slum area*. Jika dilihat satu persatu wajah penduduk yang tinggal di *slum area* mereka memiliki ekspresi muram dan sedih, sedangkan berbeda dengan penduduk yang tinggal di wilayah perumahan mewah, mereka nampak sangat menikmati kehidupannya. Pada tahap pertama melihat bagaimana *qualisign* yang ada di dalam gambar. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lembut, lemah, dan merdu (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.7 diilustrasikan dengan gambar tembok tinggi yang memisahkan antara bagian wilayah kanan dan kiri. Kemudian diatas tembok tersebut masih dilengkapi dengan kawat berduri. Tembok dan kawat berduri tersebut digambarkan sebagai bentuk perbedaan yang mencolok antara wilayah kanan dan kiri. Tembok dan kawat berduri yang mengelilngi perumahan mewah tersebut menggambarkan bahwa antara wilayah kanan dan kiri sangat berbeda dan tidak bisa disatukan sehingga harus dipisahkan dengan gambar tembok dan kawat berduri. Pada tahap kedua melihat posisi *sinsign* pada gambar 4.5.7. *Sinsign*, adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.6 bisa dilihat pada sisi kiri wilayah tersebut yang menjadi sebuah permukiman kumuh. Permukiman kumuh di Indonesia sendiri sudah

ditetapkan pada UU yaitu Menurut UU Nomor 1 tahun 2011 Permukiman kumuh adalah permukiman yang tidak layak huni karena ketidakteraturan bangunan, tingkat kepadatan bangunan yang tinggi, dan kualitas serta sarana dan prasarana yang tidak memenuhi syarat. Sehingga jika sudah ditetapkan norma sebagai berikut, elit politik yang mempunyai kuasa seharusnya mewujudkan wilayah yang bebas dari perumahan kumuh dan penduduknya mendapatkan hak yang memadai. Sehingga kesenjangan sosial yang ada tidak terlampaui jauh seperti halnya yang diilustrasikan pada gambar 4.5.7 tersebut. Kemudian pada tahap terakhir ini melihat *legisign* yang ada di dalam gambar. *Legisign*, adalah norma yang dikandung oleh tanda (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.7 ingin menyampaikan pesan tentang bagaimana dalam satu wilayah terdapat dua kondisi yang sangat berbeda. Kondisi pada gambar sebelah kanan menggambarkan tentang daerah perumahan yang aman dan nyaman serta dilengkapi fasilitas yang mewah. Sedangkan pada gambar sebelah kiri menggambarkan tentang penduduk yang tinggal pada permukiman kumuh, rumah dan mck yang tidak layak, kurangnya fasilitas yang memadai, dan populasi penduduk yang sangat padat.

Setelah melewati analisis berdasarkan klasifikasi sign dan dilanjutkan dengan analisis berdasarkan klasifikasi object diawali dengan melihat ikon pada gambar 4.5.7 tersebut digambarkan seperti sebuah wilayah yang berbeda. Sisi pertama diilustrasikan sebagai perumahan mewah yang dilengkapi dengan fasilitas tinggi seperti kolam renang, taman, jalan raya. Kemudian ditambahkan 3 bentuk rumah mewah. Sedangkan pada sisi gambar sebelah kiri terdapat banyak rumah yang tidak memadai, rumah yang kecil dan saling berhimpitan antara rumah satu

dengan rumah yang lain. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya, misalnya peta (Sobur, 2016: 41).

Kemudian dilanjutkan menganalisis pada gambar 4.5.7 terdapat sebuah fenomena kesenjangan sosial yang melibatkan lingkungan. Pada sisi sebelah kanan lingkungannya tampak asri, bebas dari polusi, dan dengan ruang terbuka yang cukup. Sedangkan pada sisi sebelah kiri terdapat banyak rumah yang tidak memadai dan saling berhimpitan, yang menggambarkan kondisi lingkungan yang kumuh dan tidak terawat. Indeks, adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomena atau eksistensi di antara *representamen* dan objeknya (Sobur, 2016: 42).

Pada tahap terakhir melihat ilustrasi pada gambar tersebut digambarkan dengan gambar tembok yang digambarkan memanjang melingkari perumahan mewah. Gambar tembok dan kawat berduri menegaskan adanya ketimpangan atau kesenjangan sosial yang terjadi. Gambar tembok ini menjadi penegasan bahwa wilayah tersebut harus terpisah dan tidak mungkin bisa menjadi satu. Tembok tersebut tidak hanya sebagai penghalang namun menjadi bentuk bahwa sisi kanan menjadi lingkungan yang asri dan nyaman sedangkan sisi sebelah kiri menjadi permukiman kumuh (*slum area*) dengan sarana dan prasarana yang tidak memenuhi syarat. Analisis diatas berusaha menunjukkan letak simbol di dalam gambar kartun 4.5.7. Simbol, adalah tanda yang dirancang untuk menjadikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan hubungan antara penanda dan petandanya (Sobur, 2016: 42).

Dari pemaparan terhadap klasifikasi *sign* dan *object* di atas, maka peneliti melihat bahwa pada gambar tersebut memiliki dua sisi yang berbeda yang

menampilkan kesenjangan sosial. Kesenjangan tersebut digambarkan pada dua sisi yang saling bertolak belakang. Sisi kanan pada gambar tersebut menampilkan sebuah tempat yang bisa disebut wilayah perumahan mewah. Karena pada sisi sebelah kanan hanya digambarkan terdapat 3 rumah besar dan mewah. Kemudian pada sekelilingnya dilengkapi dengan fasilitas yang biasa ditemui di perumahan mewah. Fasilitas tersebut terdiri dari kolam renang, taman, ruang terbuka, dan jalan raya yang bisa diakses dengan mudah.

Kemudian pada sisi sebelah kiri pada gambar, diilustrasikan seperti permukiman kumuh (*slum area*). Karena pada sisi sebelah kiri tersebut digambarkan banyaknya rumah yang jumlahnya puluhan bahkan ratusan. Kemudian rumah satu dengan rumah yang lain digambarkan memiliki jarak yang berdekatan dan terkesan tidak beraturan. Jika diperhatikan lebih jauh, setiap rumah yang ada seperti rumah yang tidak layak huni, karena dinding rumah-rumah tersebut dibuat dari bambu. Kemudian pada bagian atap hanya dilengkapi dengan seng bukan genteng. Selain itu sarana dan prasarana yang ada pada gambar sisi kiri tidak memenuhi syarat. Seperti MCK tidak dibangun secara memadai, meskipun seharusnya MCK menjadi hal wajib yang harus dimiliki pada setiap rumah.

Pada sisi sebelah kanan, terdapat dua orang yang nampak sedang berjemur dan menikmati alam sekitar mereka. Pada sisi sebelah kanan, digambarkan hanya ada dua orang yang sedang berada disitu. Sedangkan pada sisi sebelah kiri di permukiman kumuh dipenuhi banyak orang yang bisa diartikan pada permukiman kumuh tersebut terjadi peningkatan populasi yang cukup tinggi. Jika diperhatikan penduduk yang tinggal pada sisi kiri memiliki ekspresi sedih dan muram. Hal

tersebut mengesankan mereka hidup dalam kekurangan khususnya dalam segi ekonomi.

Kemudian pada kedua sisi gambar, diilustrasikan dengan tembok yang memanjang mengelilingi perumahan mewah dan dilengkapi dengan kawat berduri. Tembok tersebut tidak hanya sekedar penghalang, lebih jauh dari itu tembok digambarkan sebagai sesuatu yang memisahkan kedua sisi wilayah tersebut. Tembok dan kawat berduri seakan memberikan penegasan bahwa kedua wilayah tersebut berbeda dan saling bertolak belakang, tembok yang memisahkan dianggap bahwa kedua wilayah tersebut bukan satu kesatuan. Jika pada sisi sebelah kanan, lingkungan yang ditinggali begitu asri dan nyaman, sedangkan pada sisi sebelahnya lingkungan terkesan kumuh, kotor, dan tidak nyaman.

Berdasarkan analisis semiotika dari Sanders Peirce kemudian dikaitkan dengan teori determinisme teknologi dari McLuhan pada gambar 4.5.7 tersebut tentang kesenjangan sosial yang terjadi dan berdampak pada penguasaan lingkungan. Secara tidak langsung teknologi komunikasi dan informasi mempunyai peran yang mendukung terjadinya kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial yang terjadi akan semakin besar karena penguasaan teknologi informasi dan komunikasi yang ada.

Karena menurut McLuhan teknologi adalah kekuatan kunci dalam mengatur masyarakat. Dalam paham ini struktur sosial dianggap sebagai kondisi yang terbentuk oleh materialistik teknologi (Saefullah, 2007: 28). Sehingga kesenjangan yang terjadi akibat dari penguasaan materialistik teknologi oleh golongan tertentu yang mampu mengubah struktur sosial di dalam masyarakat. Jika

sebagian individu mampu menguasai teknologi, maka individu itulah yang bisa membentuk struktur baru dan menguasai lingkungan di dalam masyarakat. Sedangkan masyarakat yang tidak memiliki kasa terhadap teknologi mereka hanya tunduk pada kelompok yang memiliki kekuatan kunci dalam mengatur masyarakat. Sehingga kesenjangan seperti gambar diatas bisa terjadi pada fenomena sosial yang sering ditemui.

5.3.8 Analisis Semiotika Gambar Kartun 4.5.8



Gambar 4.5.8

(Dokumentasi Peneliti, diakses pada 16 Maret 2018 – 10.27 WIB)

Pada gambar 4.5.8 diilustrasikan dalam bentuk tulisan yang berbunyi “*Everything is in your own hands*” jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Semua ada di tangan anda sendiri.” Tulisan yang dibuat dengan huruf kapital memberikan penegasan tentang kalimat tersebut. Kemudian masuk pada gambar yang ada di bawah kalimat tersebut yang menampilkan gambar sepasang

tangan. Pada sepasang tangan tersebut memiliki dua ilustrasi yang berbeda. Satu berilustrasi alam dan pada tangan sebelah lainnya memiliki ilustrasi aktivitas industri. Analisis gambar menggunakan segiti dari semiotika Sanders Peirce yang diawali dengan analisis berdasarkan klasifikasi sign. Tahap pertama sign diawali dengan melihat *qualisign*. *Qualisign* adalah kualitas yang ada pada tanda, misalnya kata-kata kasar, keras, lembut, lemah, dan merdu (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.8 tersebut digambarkan dengan kedua pasang tangan yang memiliki ilustrasi berbeda. Ilustrasi pertama tentang alam dan ilustrasi kedua tentang aktivitas industri. Pada bagian telapak tangan jika perhatikan lebih jauh pada tangan kiri terdapat gambar alam yang dipenuhi dengan pepohonan, satwa liar, pelangi, dan masyarakat yang bisa menikmati alamnya. Tahap kedua ini berusaha mengungkap *sinsign* yang ada pada ilustrasi gambar. *Sinsign*, adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda, misalnya kata kabur atau keruh yang ada pada urutan kata air sungai keruh yang menandakan bahwa ada hujan di hulu sungai (Sobur, 2016: 41).

Sedangkan pada tangan sebelah kanan diilustrasikan dengan aktivitas industri yang dilengkapi dengan asap pabrik. Kemudian pada telapak tangan terdapat gambar jalan raya yang dipadati mobil dan yang paling mencolok pada bagian bawah telapak tangan terdapat gambar banyak batu nisan kemudian diberikan simbol tengkorak. Tengkorak biasanya disimbolkan dengan sesuatu yang berbahaya dan mengancam nyawa.

Pada gambar 4.5.8 dituliskan dengan kalimat "*Everything is in your own hands*" yang artinya "semua terletak pada tangan anda." Kalimat tersebut tidak

hanya sekedar slogan sebagai pelengkapn gambar. Pada kalimat tersebut ingin menyampaikan pesan bahwa semua hal yang terjadi yang terkait dengan keseimbangan ekosistem alam kita terletak pada tangan kita. Apakah kita akan membuat alam tetap lestari yang dipenuhi pohon dan satwa atau kita menjadikan alam kita berubah menjadi industri dan rusak akibat aktivitas industri. Semua itu terletak pada tangan manusia, ingin menjaga alamnya atau hanya ingin mengeksploitasi sumber daya alam saja demi keuntungan pribadi maupun kelompok. Kemudian pada tahap terakhir dari klasifikasi sign berusaha mengungkap *legisign* yang ada di dalam gambar. *Legisign*, adalah norma yang dikandung oleh tanda (Sobur, 2016: 41).

Pada gambar 4.5.8 tersebut ingin menyampaikan sebuah pesan apa yang terjadi pada alam berada di tangan manusia. Pada tangan kanan menggambar tentang bagaimana jika alam dipenuhi dengan gedung-gedung yang melakukan aktivitas industri dan mencemari ekosistem. Kemudian pada tangan kiri digambar tentang bagaimana alam tetap dirawat sehingga tetap bisa dimanfaatkan oleh manusia secara berkelanjutan. Semua yang terjadi pada alam tergantung bagaimana manusia bertindak, ingin tetap menjaga dan merawat alam atautkah hanya ingin mengeksploitasi alam tanpa mempedulikan kerusakan yang terjadi.

Setelah melewati analisis berdasarkan klasifikasi sign dan dilanjutkan dengan analisis berdasarkan klasifikasi object diawali dengan melihat ikon pada gambar 4.5.8 digambarkan dengan ikon sepasang tangan. Kemudian pada masing-masing tangan memiliki ilustrasi yang berbeda. Pada tangan kiri diilustrasikan dengan alam yang masih lestari, sedangkan pada tangan sebelah kanan diilustrasikan dengan aktivitas industri yang mengancam keseimbangan ekosistem

dan berakibat pada masyarakat yang tinggal di lingkungan tersebut. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya, misalnya peta (Sobur, 2016: 41).

Kemudian pada tahap kedua melihat posisi indeks di dalam gambar 4.5.8 fenomena tersebut digambarkan pada sepasang telapak tangan. Fenomena pertama digambarkan dengan alam yang masih dipenuhi pepohonan dan satwa. Pada fenomena kedua digambarkan pada telapak tangan sebelah kanan yaitu tentang berjalannya aktivitas industri yang disertai dengan kepulan asap pabrik. Kemudian jika diperhatikan kedua telapak tangan tersebut saling bertolak belakang dan berbeda. Indeks, adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomena atau eksistensi di antara *representamen* dan objeknya (Sobur, 2016: 42).

Pada tahap terakhir, melihat bagaimana simbol yang ada di dalam gambar 4.5.8 terdapat pada tulisan “*Everything is in your own hands*” yang memberikan penegasan tentang hal apapun yang terjadi pada alam kita tergantung atas apa yang kita lakukan. Alam sudah menjadi tanggung jawab manusia untuk menjaganya ataupun bertanggung jawab atas kerusakan yang ada pada alam. Simbol, adalah tanda yang dirancang untuk menjadikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan hubungan antara penanda dan petandanya (Sobur, 2016: 42).

Dari pemaparan terhadap klasifikasi *sign* dan *object* di atas, maka peneliti melihat bahwa gambar 4.5.8 adalah ilustrasi tentang keseimbangan alam yang terletak pada tangan manusia. Tangan manusia ditegaskan pada kalimat paling atas yang berbunyi “*Everything is in your own hands*” kemudian ditambahkan

dengan ilustrasi berbentuk sepasang tangan. Pada kedua telapak tangan tersebut digambarkan dua hal yang sangat berbeda dan saling bertolak belakang.

Pada tangan sebelah kanan dimulai dari ujung jari digambarkan dengan kepulan asap pabrik yang menandakan adanya aktivitas industri. Kemudian pada telapak tangan tersebut digambarkan aktivitas pada jalan raya yang dipenuhi dengan mobil, dan pada bagian bawah telapak kanan terdapat banyak bentuk batu nisan. Pada batu nisan tersebut digambarkan dengan bentuk tengkorak, biasanya bentuk tengkorak diartikan sebagai simbol yang berbahaya dan bisa mengancam nyawa.

Lalu pada tangan sebelah kiri dimulai dari ujung jari yang menggambarkan bentuk pohon besar. Kemudian antara ibu jari dan telunjuk terdapat ilustrasi pelangi. Pada bagian telapak tangan terdapat ilustrasi satwa seperti kuda, kemudia adanya pegunungan, dan aktivitas alam yang dilakukan manusia. Pada telapak tangan sebelah kiri mengilustrasikan tentang alam yang masih asri dan terjaga.

Kemudian pada tulisan diatas memberikan penegasan bahwa apa yang dilakukan terhadap alam semua terletak pada tangan manusia. Bagaimana manusia menjaga alam tetap lestari seperti ilustrasi pada telapak tangan sebelah kiri, ataukah manusia hanya ingin mengeksploitasi sumber daya alam untuk mendapatkan keuntungan pribadi saja. Selain itu jika aktivitas industri yang ada merusak alam, juga sudah menjadi tanggung jawab manusia untuk meminimaliasi dampak yang terjadi pada alam sehingga tidak mengganggu keseimbangan ekosistem.

Setelah dilakukan analisis berdasarkan semiotika Peirce kemudian dilanjutkan dengan mengkaitkan teori determinisme teknologi McLuhan pada gambar 4.5.8. pada gambar tersebut diilustrasikan terdapat 2 bentuk telapak tangan dengan gambar yang memenuhi masing-masing tangan berbeda. Tangan sebelah kiri ditunjukkan dengan kondisi lingkungan yang asri, sedangkan pada tangan sebelah kanan ditunjukkan dengan kondisi lingkungan yang kotor, rusak dan dipenuhi dengan aktivitas industri. Kemudian pada bagian atas gambar terdapat tulisan yang berbunyi “*Everything is in your own hands*”.

Sehingga determinisme yang disebutkan oleh McLuhan, menunjukkan bagaimana peran teknologi informasi dan komunikasi dalam memberikan pengetahuan kepada penggunanya agar memahami bahwa rusak dan tidaknya lingkungan tergantung pada apa yang kita perbuat. Seperti pada LINE yang diwakili oleh akun *Open Your Mind* ini tentang bagaimana melakukan kampanye kepada masyarakat tanpa harus turun ke jalan. Dengan akun OYM menyebarkan gambar kartun semacam tersebut, dan diterima oleh pengguna LINE lainnya. Masyarakat khususnya pengguna LINE tersebut akan menyadari bahwa apa yang terjadi pada lingkungan sebenarnya adalah dampak dari apa yang kita lakukan. Sehingga teknologi memberikan perannya untuk membagikan pengetahuan dalam bentuk persuasif seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.5.8 tersebut.

5.4 Proses Kognitif yang Terjadi kepada Adders

Adders atau pengguna internet secara aktif dalam media sosial LINE mempunyai begitu banyak informasi yang mereka dapatkan maupun mereka bagikan. Hal tersebut sudah menjadi hal yang wajar karena internet sendiri merupakan jendela dunia. Dimana kita bisa mendapatkan maupun membagikan

informasi dalam hitungan detik meskipun kita hanya berada dalam sebuah ruangan. Informasi yang didapatkan maupun dibagikan oleh pengguna sosial tidak terjadi karena sebuah proses kecil, melainkan harus melalui proses yang panjang meskipun tidak disadari oleh setiap individu yang melakukannya.

Dimana hal ini dimulai dengan tahapan pada setiap individu yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan. Kemudian pada tahap kedua dimana individu mendapatkan pengetahuan baru, tahap ini dilanjutkan bagaimana individu mampu menyelaskan pengetahuan yang baru didapatkan dengan pengalaman yang pernah dialami agar selanjutnya otak kita mampu menyusun kembali pengetahuan dan pengalaman ke dalam struktur pemikiran.

Seperti halnya dimana adders akun *Open Your Mind* sudah memiliki pengetahuan dan pengalaman. Kemudian mereka banyak mendapatkan informasi baru dari media sosial yang mereka gunakan, seperti pada gambar-gambar kartun yang dibagikan oleh akun OYM, lalu pada tahapan selanjutnya mereka menyelaraskan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki dengan apa yang mereka lihat pada gambar. Kemudian pada tahap itu, mereka berusaha memahami dan menemukan pesan pada gambar yang dibagikan oleh akun *Open Your Mind* tersebut.

Proses semacam tersebut memang akan dialami oleh setiap manusia. Proses ini dinamakan proses kognitif oleh Jean Piaget. Pada proses kognisi diawali dengan tahap pertama yaitu asimilasi. Dimana pada penelitian ini, para adders sebelumnya memang sudah memiliki pengetahuan dan pengalamannya masing-masing. Setiap adders wajar jika memiliki pengetahuan yang berbeda antara adders

satu dengan yang lain karena setiap adders memang memiliki latar belakang lingkungan, budaya, dan pendidikan berbeda yang akhirnya berdampak pada perbedaan persepsi dalam memahami suatu hal.

Kemudian tahap kedua pada proses kognitif adalah tahap akomodasi. Pada tahap ini dimana para adders mengalami masa dimana mendapatkan pengetahuan baru. Ketika berada ditahap akomodasi ini, dimana adders melihat gambar yang dibagikan oleh admin dan owner dari akun *Open Your Mind*. Selain itu, pengetahuan baru juga bisa didapatkan dari mana saja, mulai dari institusi yang terlegitimasi hingga dari aktivitas sehari-hari yang mereka lakukan. Seperti halnya, dimana para adders umumnya tidak hanya menjadi adders dari akun *Open Your Mind* saja, mereka juga menjadi adders dari beberapa official akun yang ada di LINE atau media sosial yang lain. Dari yang dibagikan oleh pengguna lain, pastinya adders mendapatkan cukup banyak pengetahuan tentang berbagai hal.

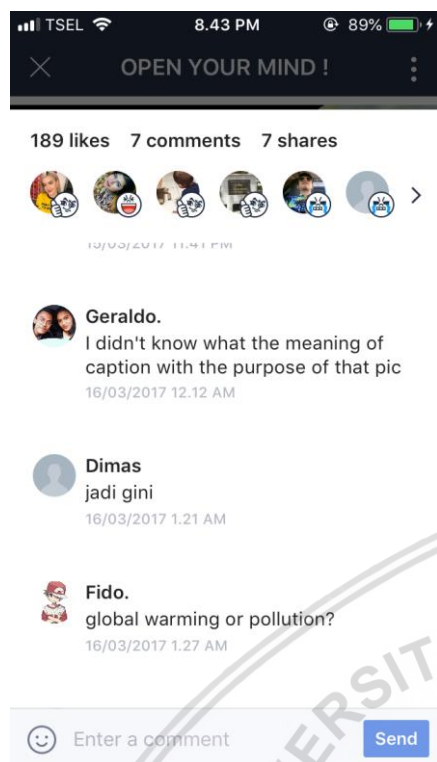
“.....biasanya kan yang ngeadd akun aku juga dari adders akun PMAN @sijagoan, jatohnya mereka pasti komen hal yang konyol-konyol gitu. Tapi kadang ada adders yang mungkin *basic* pendidikannya tinggi, jadi dia berusaha ungkap gambar yang kita *share*. Jadi emang tiap adders itu punya perspektif beda-beda sih dalam pahamiin setiap gambar tergantung sama pendidikan atau minat mereka, kalo anaknya demen humor mah pas ada orang serius tetep aja ngebanyol hahhhahaha.” (Hasil wawancara dengan Ardian Panca, 1 November 2017)

Kemudian tahapan terakhir pada proses kognitif yaitu equilibrasi. Dimana pada tahapan ini, adders setelah melihat gambar yang diunggah pada akun *Open Your Mind*, mulai berusaha memahami makna dari gambar tersebut. Biasanya setelah melihat gambar, adders akan menyelaraskan antara gambar yang dilihat dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Kemudian setelah tahap penyelarasan tersebut, ada beberapa adders yang berusaha menyampaikan akan isi gambar yang dipahaminya melalui konten komentar. Pada tahapan ini,

wajar jika beberapa adders mempunyai pemaknaan yang berbeda akan isi dari gambar yang diunggah. Karena setiap adders memang memiliki perbedaan pengetahuan dan pengalaman antara satu dengan yang lain. Bahkan tidak jarang ada beberapa adders yang tidak memahami isi pesan pada gambar yang diunggah.

“.....kaya jadi hiburan buat admin sih kalo baca komentar adders, ada yang mulai marah-marah sama adders lain karena beda pendapat. Ada yang marahin admin kalau postnya gak sesuai sama yang mereka percaya, tapi tetep sih yang paling menghibur diantara yang lagi berselisih paham, selalu ada orang-orang yang komen humor hahahahaah.” (Hasil wawancara dengan Eko Prasetyo, 9 Januari 2018)

Hal tersebut bisa dilihat dari dokumentasi peneliti, dimana adders setelah melalui proses kognitif dan melewati ketiga tahapannya yang ditunjukkan dengan memberikan komentar dari gambar yang mereka pahami. Pada komentar tersebut bisa dilihat dimana adders yang hanya bercanda untuk menyampaikan pesan tentang gambar, adders yang tidak paham maksud gambar yang diunggah, kemudian adders yang paham tentang maksud gambar dan menanyakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan adders yang lain.



Gambar 5.4.1

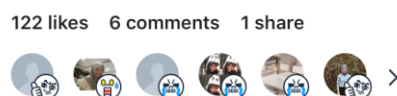
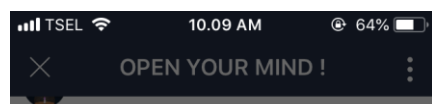


Gambar 5.4.2

Gambar 5.4.1 dan Gambar 5.4.2

Dokumentasi Peneliti (diakses pada tanggal 6 April 2018 pukul 10.09 WIB)

Dalam proses kognisi yang terjadi pada adders dari akun *Open Your Mind* sendiri akhirnya sering mengalami bentuk perbedaan pendapat dan perselisihan. Hal semacam ini memang tidak bisa dihindari, karena setiap orang memang memiliki pendapat yang berbeda apalagi jika disesuaikan dengan pengalaman yang pernah mereka alami dan pengetahuan yang mereka miliki. Perbedaan pendapat di konten komentar media sosial sudah menjadi hal yang biasa bahkan terkadang menjurus pada perselesihan kecil. Seperti beberapa komentar yang ditampilkan oleh peneliti sebagai berikut.



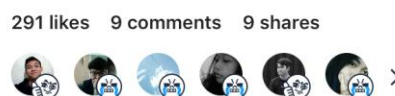
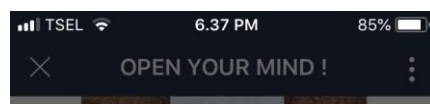
Muhammad Rizqi
jadi ceritanya ada montir (tiduran)
lagi benerin bumi seperti benerin
Mobil, nah trus si montir nyuruh
asistennya (yang botak) buat
ngambilin pohon biar buminya bisa
bener
31/03/2017 1.45 PM

Lintang A
dia ketiban globe raksasa trus minta
pohon buat ganjel globe nya biar
bisa keluar
31/03/2017 2.04 PM

Enter a comment

Send

Gambar 5.4.3



Unknown
apaan gk ngerti
26/03/2017 12.28 PM

iki
putar lagi otaknya 🙌🙌🙌
26/03/2017 3.59 PM

Radiansyah
maksudnya tuh.. anak anak di sana
harus menangis dan berjuang
dahulu hnya untuk mendapat kan air
26/03/2017 9.28 PM

Enter a comment

Send

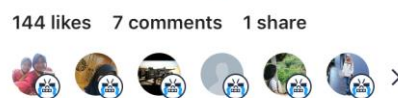
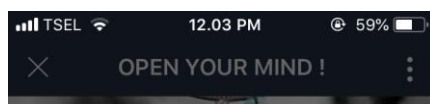
Gambar 5.4.4

Gambar 5.4.3 dan Gambar 5.4.4

Dokumentasi Peneliti (diakses pada tanggal 6 April 2018 pukul 10.09 WIB)

Bahkan tidak jarang perbedaan perspektif dalam memahami sebuah gambar kartun yang dibagikan berdampak kepada admin yang membagikan atau bahkan sering mengeluarkan komentar dengan kata-kata kurang sopan. Hal semacam itu tidak bisa dilihat hanya satu sisi, karena proses kognitif yang terjadi kepada setiap individu berbeda-beda yang tidak memungkiri apa yang mereka pahami dan bagaimana cara mereka menyampaikan komentar dianggap pedas oleh para pengguna lainnya. Seringkali admin hanya diam dan membaca komentar-komentar yang diberikan adders. Karena menurut admin adders mempunyai hak untuk menyampaikan apa yang dipahaminya atas gambar tersebut karena gambar sendiri memang memunculkan banyak makna di dalamnya.

“..... kita selalu ingetin admin satu sama yang lain biar jangan sampe dibawa emosi sama komentar adders. Kan emang yang dishare sama akun ita itu gambar, jadi yaa mau gak mau tiap orang itu pasti beda pendapatnya. Kan emang gambar itusarat akan makna kalo bahasa kerennya *thousand words of one story* hehhehe. Jadi kita juga diem aja emang niatnya share, mau mereka ribut udah biasa, kita yang kena damprat malah makanan sehari-hari hahahaha.” (Hasil wawancara dengan Eko Prasetyo tanggal 9 Januari 2018)



fifi
NOOOOOOOO 🙄
29/04/2017 6.33 PM

Unknown
Lama lama gak berkualitas nih min
29/04/2017 6.45 PM

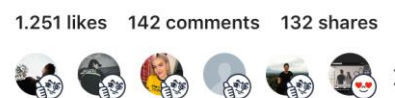
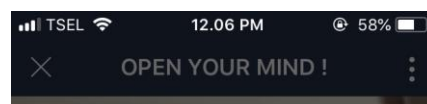
Bunga
^2. skdr reminder y min, smngt.
29/04/2017 7.11 PM

opand
pancaaaa
29/04/2017 10.59 PM

Enter a comment

Send

Gambar 5.4.5



Naufal Razzan
well there's where your wrong buddy, because there is no religion who requires you to hate someone. That's a fact
10/05/2017 2.01 PM

Naufal Razzan
aduh di post an ini hanya mengundang amarah wkwkwkwkwkwk
10/05/2017 2.58 PM

Rendi
Sudah brp ikan yang ketangkap min?
10/05/2017 3.32 PM

Enter a comment

Send

Gambar 5.4.6

Gambar 5.4.5 dan Gambar 5.4.6

Dokumentasi Peneliti (diakses pada tanggal 15 April 2018 pukul 12.03 WIB dan 12.06 WIB)

Proses yang terjadi seperti yang diutarakan peneliti diatas adalah proses kognitif yang diciptakan oleh seorang tokoh dari Swiss yaitu Jean Piaget. Kognitif berhubungan dengan bagaimana kita memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi (Lefrencois, 1997). Kognitif sendiri memiliki arti mengerti/memahami sesuatu. Aktivitas yang timbul sebagai akibat dari adanya kemampuan kognisi adalah mengingat, menganalisis, memahami, menilai, menalar, membayangkan dan berbahasa. Hal ini berhubungan dengan kemampuan otak untuk berpikir atau

adanya aktivitas berpikir. Pada proses kognitif akan lebih mementingkan bagaimana proses individu belajar akan suatu hal dibandingkan hasil dari belajar itu sendiri. Karena dalam proses belajar akan menemukan perubahan persepsi dan pemahaman.

Menurut Jean Piaget proses kognitif sendiri melalui 3 tahapan utama yaitu asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Pada tahap asimilasi dimana individu melakukan penyerapan pada informasi baru ke dalam pemikiran (Ruseffendi, 2006). Kemudian pada tahap selanjutnya yaitu asimilasi dimana individu menyusun kembali struktur pemikiran karena adanya informasi baru sehingga informasi tersebut mempunyai tempat. Lalu pada tahap terakhir yaitu equilibrasi dimana individu mengorganisasikan atau penyelarasan pengalaman dan pengetahuan yang sudah mereka miliki dengan pengetahuan yang baru mereka dapat agar terjadi keseimbangan pada struktur pemikiran individu.

5.5 Pengaruh Media Komunikasi pada Wacana Publik

Pada saat hasil dari media komunikasi seperti media sosial tidak bisa ditinggalkan oleh penggunanya. Ketergantungan terhadap media sosial sudah menjadi sebuah hal yang wajar. Ditambah lagi media sosial termasuk keterbaruan dari media komunikasi atau biasa disebut dengan *new media*. Media baru sendiri mempunyai sesuatu yang berbeda, dimana media baru memberikan kebebasan kepada para penggunanya untuk menjadi produsen dari setiap unggahan.

Berbeda halnya dengan media lama, audiens hanya bersifat pasif menerima apa yang dibagikan oleh institusi media. Tetapi dengan munculnya media baru, audiens pun bisa ikut membagikan berbagai unggahan mulai dari masalah sosial,

ekonomi, lingkungan, politik, bahkan termasuk hal pribadi. Sehingga melalui keleluasaan dan kebebasan semacam inilah banyak memunculkan wacana-wacana publik yang dibuat oleh pengguna dari media sosial.

Media sosial, sarana atau kanal pergaulan sosial lewat jalur *online* di internet itu, kini banyak digunakan masyarakat untuk memperoleh dan menyebarkan informasi. Media konvensional adalah media massa seperti media cetak (koran, majalah), media elektronik (radio dan televisi), dan *online* (internet). Sebelum ada medsos, media konvensional menjadi andalan dalam pembentukan opini publik.

Media sosial mempunyai karakter yang tak dimiliki media konvensional. Selain bisa disebarkan ke banyak pihak, pesan media sosial tidak terkontrol. Penerima menentukan sendiri kapan membuka informasi dan berinteraksi. Sementara itu, media konvensional, meskipun memiliki kebebasan pers, harus memperhatikan berbagai keterbatasan seperti penyaringan berita (*gate keeper*), kode etik dan regulasi, serta tanggung jawab sosial yang di Indonesia dirumuskan sebagai bebas bertanggung jawab.

Karena keterbatasan itulah media sosial, dalam pembentukan opini publik, mulai menggeser peran media massa konvensional. Medsos tidak memiliki pembatasan, tanpa kontrol, bisa lebih cepat, mudah diakses dan bisa berinteraksi langsung dengan khalayak.

Karena banyaknya pengguna media sosial sehingga berbanding lurus dengan banyaknya unggahan-unggahan dalam bentuk gambar maupun teks yang bersifat persuasif. Hal-hal seperti ini membuat wacana-wacana publik semakin mudah menyebarluas karena adanya media sosial yang memfasilitasinya. Salah satu

media sosial yang banyak digunakan di Indonesia adalah LINE dan yang dibahas oleh peneliti adalah akun *Open Your Mind*. Dimana melalui akun ini, dengan mengunggah gambar kartun mampu memberikan wacana-wacana baru kepada para addersnya.

Open Your Mind berusaha untuk membagikan gambar-gambar kartun dengan berbagai tema permasalahan sosial yang terjadi. Meskipun hanya berupa gambar kartun, tapi pada gambar-gambar yang dibagikan berusaha mengajak addersnya untuk memahami isi gambar tersebut tidak hanya sekedar tema yang dituangkan. Lebih jauh dari itu, gambar yang dibagikan memang menjadi masalah sosial yang saat ini tengah terjadi pada masyarakat di berbagai wilayah.

Sehingga melalui akun *Open Your Mind* ini menjadi salah satu kesempatan bagi beberapa pihak (admin dan owner) untuk membagikan gambar sebagai salah satu cara membentuk wacana publik khususnya dalam melihat permasalahan sosial yang sedang terjadi. Cara yang dilakukan meskipun mempersuasif tetapi persuasif dalam bentuk positif. Dimana unggahannya memang ditujukan kepada adders yang banyak dari generasi millennial agar paham tentang permasalahan sosial yang sedang terjadi, sehingga generasi millennial tidak hanya menggunakan media sosial untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Lebih jauh dari itu, agar adders paham tentang permasalahan-permasalahan sosial yang tengah dihadapi oleh masyarakat. Agar adders semakin tertarik untuk melihat unggahan yang dibagikan, sehingga gambar menjadi salah satu unggahan utama dari akun *Open Your Mind* ini.

5.6 Dampak dari Media Terhadap Interaksi Sosial

John B. Thompson membedakan ada 4 dimensi yang ditimbulkan dari pengaruh media terhadap interaksi sosial di masyarakat. Dimensi pertama adalah interaksi melampaui ruang dan waktu. Dalam penelitian ini media sosial dianggap menjadi fasilitas utama untuk melakukan interaksi dengan individu lain yang terbatas ruang dan waktu. Media sosial dianggap mampu memenuhi kebutuhan manusia dalam melakukan komunikasi dengan waktu yang singkat dan ruang yang terbatas jarak. Selain itu media sosial juga memberikan pengaruh secara tidak langsung terhadap interaksi sosial. Karena jika pada jaman dahulu, interaksi dilakukan dengan bertatap muka, berbeda dengan saat ini karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan interaksi bisa dilakukan melalui teks ataupun suara saja, sehingga menciptakan simbol-simbol yang berbeda dengan sebelum munculnya media.

Kemudian pada dimensi yang kedua, yaitu tindakan berjarak. Dalam penelitian ini dimensi semacam ini terjadi ketika relasi-relasi sosial bisa terbentuk meskipun antar individu belum pernah bertemu langsung di dalamnya. Dengan para pengguna saling terhubung dan memiliki keterkaitan mereka sudah mampu membentuk relasi dan melanjutkan dengan komunikasi meskipun mereka tidak harus saling bertatap muka.

Pada dimensi ketiga, yaitu tindakan merespon orang lain yang berjarak. Dengan adanya media sosial individu satu bisa merespon individu lain meskipun mereka tidak pada tempat yang sama. Seperti halnya ketika ada seorang individu yang membagikan sebuah unggahan tentang kerusakan lingkungan seperti yang dilakukan oleh akun *Open Your Mind*, individu lain yang berupa adders bisa

memberikan respon dari gambar yang dibagikan oleh admin. Respon pun dibentuk dalam berbagai hal, seperti melalui *like* (menyukai unggahan) dengan memberikan emoticon yang sesuai dengan gambar yang dibagikan. Kemudian respon yang lain, berupa komentar yang sudah disediakan pada konten komentar oleh media sosial LINE. Sehingga individu bisa merespon dari pada yang diunggah oleh individu lain meskipun hanya melihat unggahan tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Kemudian dimensi terakhir yaitu, pengaturan kegiatan penerimaan masyarakat. Dimana pada saat ini teknologi informasi dan komunikasi benar-benar mempengaruhi segala aspek sosial di masyarakat. Sehingga aktifitas sosial masyarakat sangat bergantung dengan teknologi. Saat ini media sosial sendiri tidak hanya berkisar sebagai pembawa informasi, lebih jauh dari itu media sosial juga mampu sebagai lahan ekonomi bagi penggunanya. Karena saat ini banyak akun-akun untuk berdagang berbagai hal yang difasilitasi oleh media sosial. Kemudian dari segi pendidikan pun, banyak siswa maupun guru yang menggunakan sistem *e-learning* yang menjadi teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk belajar. Dan berbagai hal lain seperti agama, politik, budaya dan bidang lainnya yang sudah dikendalikan oleh media, sehingga aktifitas masyarakat pun banyak yang teralih ke dunia maya. Sehingga saat ini bukan menjadi sesuatu yang aneh, jika banyak aktifitas sosial yang dilakukan melalui dunia maya, karena media memfasilitasi segala kebutuhan masyarakat.

5.7 Pengaruh LINE menurut Determinisme McLuhan

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, sehingga muncul sebuah jaman yang disebut dengan *Net Generation*. *Net generation* sendiri diasumsikan sebagai jaman dimana banyak orang khususnya anak muda yang sulit dipisahkan dengan teknologi seperti telepon genggam maupun internet. Setiap orang di berbagai belahan dunia dan berbagai kalangan maupun kategori umur memiliki *smartphone* yang akhirnya menjadi hal yang wajib untuk dimiliki setiap orang. Bahkan hampir setiap orang memiliki telepon genggam bahkan lebih dari satu buah. Sehingga dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah merasuki segala aspek kehidupan. Karena teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan akses kepada seseorang untuk menjadi bagian dari masyarakat berjejaring (*network society*) tanpa batasan demografis, budaya, sosial, dan sebagainya (Nasrullah, 2013: 3).

Hal semacam ini sudah diramalkan oleh Marshall Mc Luhan melalui teorinya yaitu determinisme teknologi. Dalam teori tersebut Luhan meramalkan ada empat periodisasi dalam perkembangan komunikasi. Dengan berbagai realitas yang sudah peneliti jelaskan diatas bagaimana manusia sangat bergantung dengan teknologi komunikasi seperti *smartphone* seperti yang dijelaskan dalam teori Luhan, bahwa saat ini kita telah memasuki periode *electronic age*. Periode ini diawali dengan ditemukannya telegram pertama oleh Samuel Morse, dan terus dikembangkan menjadi alat komunikasi yang semakin canggih.

Hingga saat ini teknologi informasi dan komunikasi tidak berhenti dikembangkan dan masyarakat turut serta menjadi konsumen. Sehingga hal tersebut yang mendasari bahwa teknologi informasi dan komunikasi yang canggih sudah

memasuki berbagai belahan dunia. Kecanggihan teknologi komunikasi ini memang memberikan banyak kemudahan bagi setiap individu yang memilikinya. Karena dengan teknologi semacam ini membuat manusia bisa berbagi informasi kepada siapa saja, kapan saja, dan dimana saja.

Luhan meramalkan bahwa periode ini adalah periode yang paling hebat, dimana teknologi mampu menguasai berbagai bidang di kehidupan manusia seperti ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik bahkan bidang lain sekalipun.

Kebutuhan akan *smartphone* sendiri menjadi syarat wajib untuk koneksitas dalam pergaulan. Ditambah lagi dengan berbagai aplikasi atau *software* yang sangat menunjang pertemanan melalui media sosial. Berbagai model media sosial diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi dengan manusia lain tanpa dibatasi oleh jarak. Salah satu jenis media sosial dalam model *Instan Messenger* yang cukup diminati berbagai kalangan khususnya di negara Indonesia sendiri yaitu LINE. LINE yang memiliki fitur cukup lengkap yang bisa digunakan oleh penggunanya. Fitur tersebut terdiri dari *chat*, *free call*, *video call*, *sticker*, *send file*, *official account*, *timeline*, *keep*, *add friend*, dan berita dalam bentuk *LINE Today*. Pengguna LINE sendiri khususnya di Indonesia mencapai lebih dari 90 juta. Hal itu menjadikan Indonesia masuk ke dalam daftar empat negara dengan jumlah pengguna terbesar di tahun 2016 (Riadi, 2016).

Alasan tersebut menjadikan pemilik akun *Open Your Mind* memilih media sosial LINE untuk membagikan gambar kartun yang dibuat oleh temannya maupun dari berbagai sumber yang sudah bekerjasama dengan owner selama ini.

“.....Nah dari sana aku ngeliat kalo dari 2014 ke atas di Indonesia media sosial LINE mulai rame digunakan, tapi buat chat aja. Baru di sekitar tahun 2015 kalo gak salah dari LINE nambahin konten *Official Account*, nah dari situ kepikiran buat bikin akun *Open Your Mind* deh.” (Hasil wawancara Ardian Panca, 1 November 2017).

Alasan karena banyaknya pengguna LINE juga mendasari mengapa Panca memilih media LINE untuk membagikan gambar yang dibuat oleh temannya. Kemudian setelah akun *Open Your Mind* mulai banyak dikenal oleh pengguna media sosial LINE sekaligus ditambahkan pada konten pertemanan mereka menjadi salah satu respon positif dari pengguna LINE. Selain itu para adders dari OYM turut aktif mengikuti setiap gambar yang diberikan serta memberikan respon melalui *like* dan *coment*. Sayangnya banyak adders yang memberikan komentar secara asal pada setiap gambar yang diunggah.

“.....masalah apa yaa??? Oh iya aku inget, admin sering kena semprot sama netizen gitu hahhahahahaha. Biasanya sih kalo gambar yang kita bagikan gak sesuai sama yg mereka pahami gitu langsung dispam komen sama adders. Habis itu sering juga ada *comment war* (perang komentar) antar adders karena mereka saling bersikeras bahwa makna gambar itu sesuai dengan yg mereka maksud. Padahal kan tiap orang pasti punya pemahaman masing-masing pada setiap gambar.” (Hasil wawancara Ardian Panca, 1 November 2017).



Gambar 5.5.1



Gambar 5.5.2

Gambar 5.5.1 dan Gambar 5.5.2

Dokumentasi Peneliti (diakses pada tanggal 6 April 2018 pukul 18.38 WIB)

Sehingga hal-hal seperti perbedaan pendapat dan perselisihan argumen seperti gambar di atas menjadi hal yang biasa ditemui pada media sosial. Apalagi jika yang dibagikan dalam bentuk gambar yang bisa memunculkan berbagai banyak tafsir. Hal tersebut menjadikan media sosial tidak hanya sebagai sarana untuk berkomunikasi semata, lebih dari itu media sosial juga mampu memberikan pengetahuan baru dari berbagai pengguna media sosial.

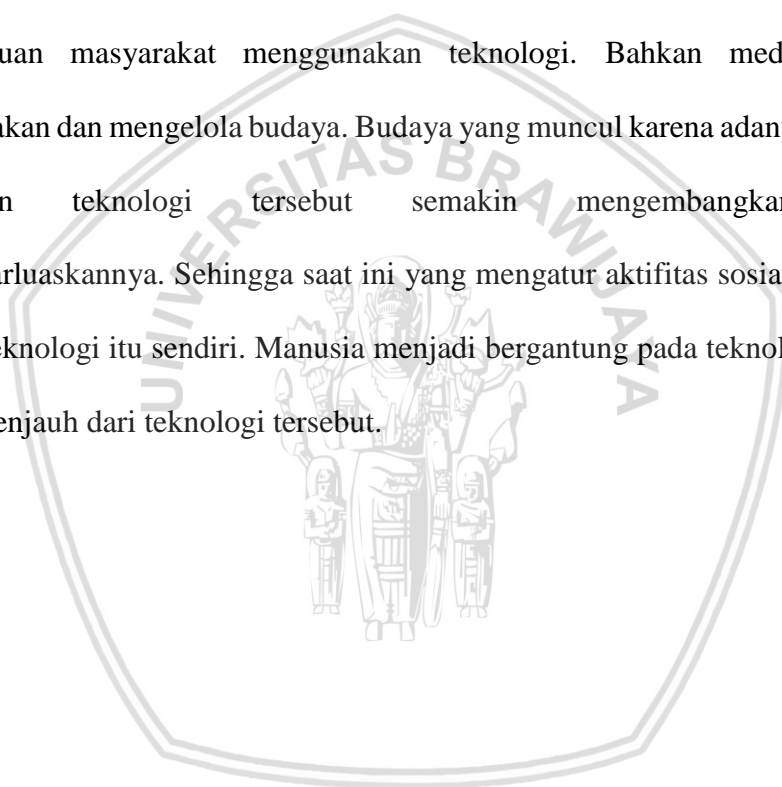


Gambar 5.5.3

Dokumentasi Peneliti (diakses pada tanggal 6 April 2018 pukul 12.07 WIB)

Pengetahuan dan informasi baru yang didapatkan oleh *user* membuat pengguna menjadi ketagihan untuk mengetahui berbagai informasi terbaru bahkan di wilayah yang jauh dari jangkauan penggunanya. Sehingga sosial media bisa digunakan dalam berbagai kebutuhan manusia mulai dari mengakses informasi tentang politik, ekonomi dll, kemudian sebagai sarana pendidikan dalam mendapatkan informasi terbaru, lalu sebagai sarana hiburan karena mampu membagikan sesuatu yang dianggap lucu oleh masyarakat, kemudian media sosial juga sebagai sarana jual beli online. Jadi kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang dilengkapi dengan media sosial tak pelak memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia.

Jika dikaitkan dengan teori determinisme dari Marshall McLuhan, karena pengaruh teknologi sudah melekat kuat pada masyarakat sehingga menurut Luhan hal semacam itu termasuk *hard determinisme*. *Hard determinisme* sendiri memiliki pengertian bahwa teknologi menciptakan kekuatan yang powerful untuk mengatur aktifitas sosial dan makna dari sosial tersebut. Menurut McLuhan, teknologi media telah menciptakan revolusi di tengah masyarakat karena masyarakat sudah sangat tergantung kepada teknologi, dan tatanan masyarakat terbentuk berdasarkan pada kemampuan masyarakat menggunakan teknologi. Bahkan media berperan menciptakan dan mengelola budaya. Budaya yang muncul karena adanya teknologi, kemudian teknologi tersebut semakin mengembangkannya dan menyebarkanluaskannya. Sehingga saat ini yang mengatur aktifitas sosial masyarakat adalah teknologi itu sendiri. Manusia menjadi bergantung pada teknologi dan sulit untuk menjauh dari teknologi tersebut.



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Analisis Semiotika Sosial pada Gambar Kartun Bertema Lingkungan di Akun LINE@ *Open Your Mind* pada Media Sosial LINE” adalah sebagai berikut :

1. Proses kognitif yang terjadi pada adders dari akun *Open Your Mind* melalui beberapa tahapan dan peneliti menganalisisnya dibantu dengan konsep kognitif dari Jean Piaget. Proses kognitif sendiri terdiri dari 3 tahapan yaitu asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Dari ketiga tahapan tersebut seperti yang terjadi pada adders, dimana adders sebenarnya sudah memiliki pengetahuan dan pengalaman. Dan masing-masing individu pastinya memiliki pengalaman dan pengetahuan yang berbeda dengan individu lain karena berkaitan dengan latar belakang individu. Kemudian mereka banyak mendapatkan informasi baru dari media sosial yang mereka gunakan, seperti pada gambar-gambar kartun yang dibagikan oleh akun OYM, lalu pada tahapan selanjutnya mereka menyelaraskan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki dengan apa yang mereka lihat pada gambar yang dibagikan. Kemudian pada tahap itu, mereka berusaha memahami dan menemukan pesan pada gambar yang dibagikan oleh akun *Open Your Mind* tersebut. Proses semacam ini memang terjadi pada setiap manusia, karena manusia selalu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari setiap hal yang mereka lakukan.

2. Menurut teori Komunikasi massa dari John B. Thompson bahwa media sudah mempengaruhi masyarakat sangat jauh termasuk dalam keempat dimensinya yaitu mampu memfasilitasi interaksi sosial yang dibatasi oleh ruang dan waktu. Kemudian dimensi berikutnya, media mampu memfasilitasi untuk membentuk relasi baru tanpa harus bertatap muka ataupun bertemu secara langsung. Kemudian pada dimensi ketiga media mampu memfasilitasi setiap individu yang merespon dari apa yang dibagikan oleh individu lain. Dan yang terakhir, dimana media sudah mempengaruhi dan mengendalikan segala aktifitas sosial yang dilakukan oleh masyarakat.
3. LINE sendiri adalah salah satu media sosial hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, sehingga muncul sebuah jaman yang disebut dengan *Net Generation*. *Net generation* sendiri diasumsikan sebagai jaman dimana banyak orang khususnya anak muda yang sulit dipisahkan dengan teknologi seperti telepon genggam maupun internet. Hal semacam ini sudah diramalkan oleh Marshall McLuhan melalui teorinya yaitu determinisme teknologi. Menurut McLuhan ketergantungan terhadap teknologi semacam ini bisa dikategorikan bahwa masyarakat pada saat ini sudah memasuki periode yang disebut *Electronic Age*. *Electronic Age* pada periode ini digambarkan bahwa teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat. Sehingga cara hidup masyarakat secara tidak langsung diatur dan bergantung kepada teknologi. Hasil dari perkembangan teknologi dan

komunikasi itu sendiri seperti media sosial LINE contohnya menjadi media yang sulit ditinggalkan oleh penggunanya. Karena melalui media sosial LINE berbagai informasi bisa didapatkan mulai dari sekitar kita bahkan di belahan bumi lain melalui fitur LINE TODAY. Kemudian melalui fitur *chat, call, video call* sangat membantu penggunanya untuk berkomunikasi dengan pengguna lain yang dibatasi oleh jarak dimana pun dan kapan pun. Karena pada era ini hampir seluruh masyarakat sangat bergantung dengan teknologi, McLuhan menyebutkan bahwa masyarakat dengan fenomena semacam itu termasuk pada kategori *hard determinisme*. Menurut McLuhan sendiri *hard determinisme* terjadi apabila teknologi sudah memiliki kekuatan yang powerful untuk mengatur aktifitas sosial masyarakat sehingga masyarakat sangat bergantung dan tidak bisa lepas dari pengaruh teknologi itu sendiri.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Analisis Semiotika Sosial pada Gambar Kartun Bertema Lingkungan di Akun LINE@ *Open Your Mind* pada Media Sosial LINE” peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut :

- **Saran Praktis**

1. Kepada pengguna media sosial LINE khususnya adders diharapkan tidak hanya sekedar melihat gambar kartun atau memberikan like pada gambar kartun yang dibagikan. Namun juga berusaha memahami makna dan pesan pada gambar kartun yang dibagikan. Sehingga komentar yang dituliskan pada konten *coment* tidak hanya sekedar komentar yang bersifatnya candaan maupun komentar yang menyindir komentar pengguna lain. Jika komentar yang dituliskan sesuai

dengan isi yang ada pada gambar, setidaknya pengguna lain dapat terbantu dalam memahami makna dan pesan pada gambar. Meskipun sebenarnya gambar kartun yang dibagikan multi tafsir, tetapi setidaknya berusaha memberikan komentar yang baik. Karena pada dasarnya gambar kartun tidak hanya media visual yang bersifat hiburan. Tetapi di dalam gambar kartun pasti memiliki pesan dan makna yang bersifat kritikan maupun pujian. Kemudian pembaca lebih bijak dalam menggunakan media sosial meskipun media sosial sendiri mempunyai sifat menghibur tetapi jangan melupakan sifat yang lain yaitu memberikan informasi, maupun berbagi informasi, dan berkomunikasi dalam konteks yang positif.

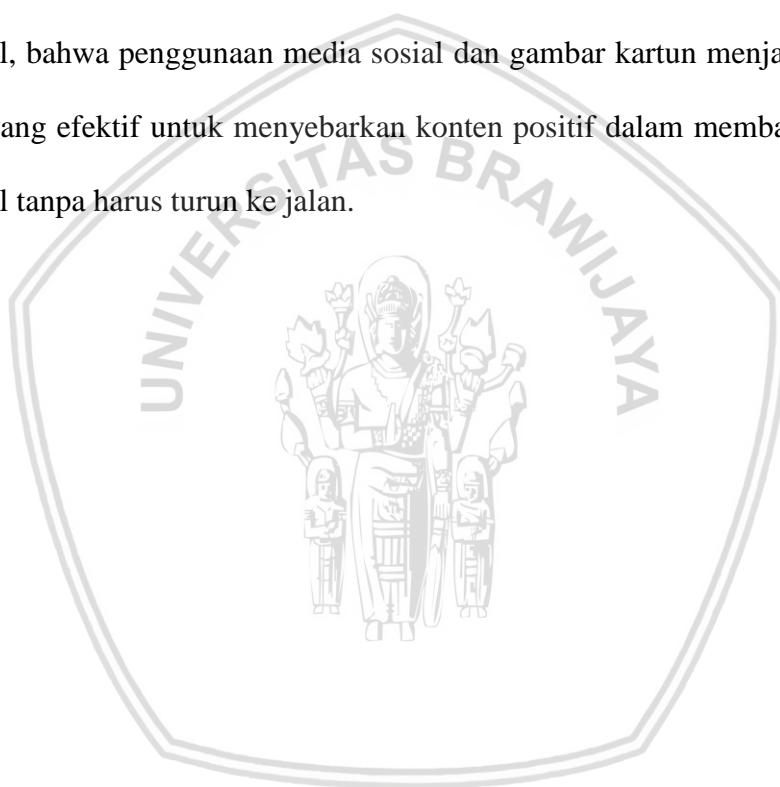
2. Kepada admin dan owner, diharapkan tetap aktif mengunggah dan membagikan gambar kartun. Kemudian, jika banyak dari adders yang tidak memahami tentang gambar yang dibagikan, diharapkan owner maupun admin bisa memberikan *clue* untuk membantu adders memahami tentang isi pesan di dalam gambar yang ingin disampaikan. Sehingga meminimalis ketidakpahaman adders dan konflik antar adders.

- **Saran Akademis**

1. Bagi peneliti selanjutnya khususnya yang berminat melakukan penelitian dalam bidang semiotika gambar kartun agar melakukan penelitian yang lebih mendalam dalam melihat makna dan pesan yang terkandung pada gambar kartun yang tersebar entah dalam media sosial maupun media massa lainnya. Kemudian bagi peneliti selanjutnya yang memiliki peminatan pada disiplin sosiologi media, diharapkan bisa melihat sejauh mana perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi dalam mempengaruhi kehidupan masyarakat dengan berjalannya waktu. Dan bagaimana pola pikir dan bertindak masyarakat yang bergantung pada teknologi.

2. Bagi mahasiswa komunikasi sosial maupun sosiologi komunikasi dan media, bisa digunakan sebagai literatur khususnya di era yang sedang gencar-gencarnya penggunaan media sosial oleh berbagai kalangan dan usia. Selain itu bisa digunakan sebagai alternatif untuk mahasiswa yang biasa menjadi aktivis sosial, bahwa penggunaan media sosial dan gambar kartun menjadi salah satu hal yang efektif untuk menyebarkan konten positif dalam membahas masalah sosial tanpa harus turun ke jalan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bell, D. 2001. *An Introduction to Cyberculture*. New York: Routledge.
- Benny, H. Hoed. 2011. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya Cetakan Pertama*. Depok : Beji Timur.
- Biagi, Shirley. 2011. *Media/ Impact Pengantar Media Massa: Media/ Impact An Introduction to Mass media*. Jakarta: Salemba Humanika
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Cross, M. 2011. *Bloggerati, Twitterati: How Blogs and Twitter are Transforming Popular Culture*. Santa Barbara, California: Praeger.
- Fuchs, C. 2014. *Social Media a critical Introduction*. Los Angeles: SAGE Publication, Ltd.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga
- Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication (5th Edition)*. Belmont-California: Wadsworth
- Kriyantono, Rachmat. 2009. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group
- McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika
- Miles, Matthew dan Hubberman, A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Mulyana, Deddy. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasrullah, Rulli. 2016. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Kode, Gaya, dan Matinya Makna : Semiotika dan Hypersemiotika*. Bandung: Matahari
- Samovar, Porter, McDaniel. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya (Edisi 7)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Severin, W.J dan J. W Tankard. 2007. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Usman, Husaini & Purnomo Setiady Akbar. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wibowo, Indriawan Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Peneliti dan Skripsi Komunikasi (Edisi 2)*. Jakarta: Mitra Wacana Media

Jurnal

- Tobing, St Victor. (2011). Pembuktian Keberadaan Kritik Sosial pada Karikatur Surat Kabar Jawa Pos Clekit. *Jurnal Komunikasi Trunojoyo*, 79-83.

- Syukur, I., & Bekt, C.H. (2016). Analisa Forensik Whatsapp dan LINE Messenger pada Smartphone Android sebagai Rujukan dalam Menyediakan Barang Bukti yang Kuat dan Valid di Indonesia. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), 38-43.

